DVD

TYLKO 6,90 ZŁ

3 PEŁNE WERSJE GIER!

COMBAT WINGS BITWA O ANGLIĘ — SYMULATOR I ZRĘCZNOŚCIÓWKA W JEDNYM!

WILDLIFE PARK STWÓRZ WŁASNE ZOO – GRA NIE TYLKO DLA DZIECI

ANACHRONOX KLASYCZNA GRA RPG



WIELKI KONKURS na 7 rocznicę

CLICK!



COMMAND & CONQUER 3 WOJNY O TYBERIUM

Niesamowicie grywalna nowa część klasycznej serii RTS-ów. Rządzi!



S.T.A.L.K.E.R. CIEŃ CZARNOBYLA

Pierwsza w Polsce recenzja F.I.N.A.L.N.E.J. wersji gry!



INFERNAL

Studio Metropolis kusi piekielnymi mocami. Warto sprzedać duszę?

Takie materiały tylko u nas!

WIEDŹMIN

Geralt oraz... Old Skull & Hardkor?

Bohaterowie naszego komiksu w największej polskiej superprodukcji!



Supreme Commander

Kompletna solucja!

Mutacja 1 Nr 05/2007 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



Wiedźmiński trening - gra planszowa

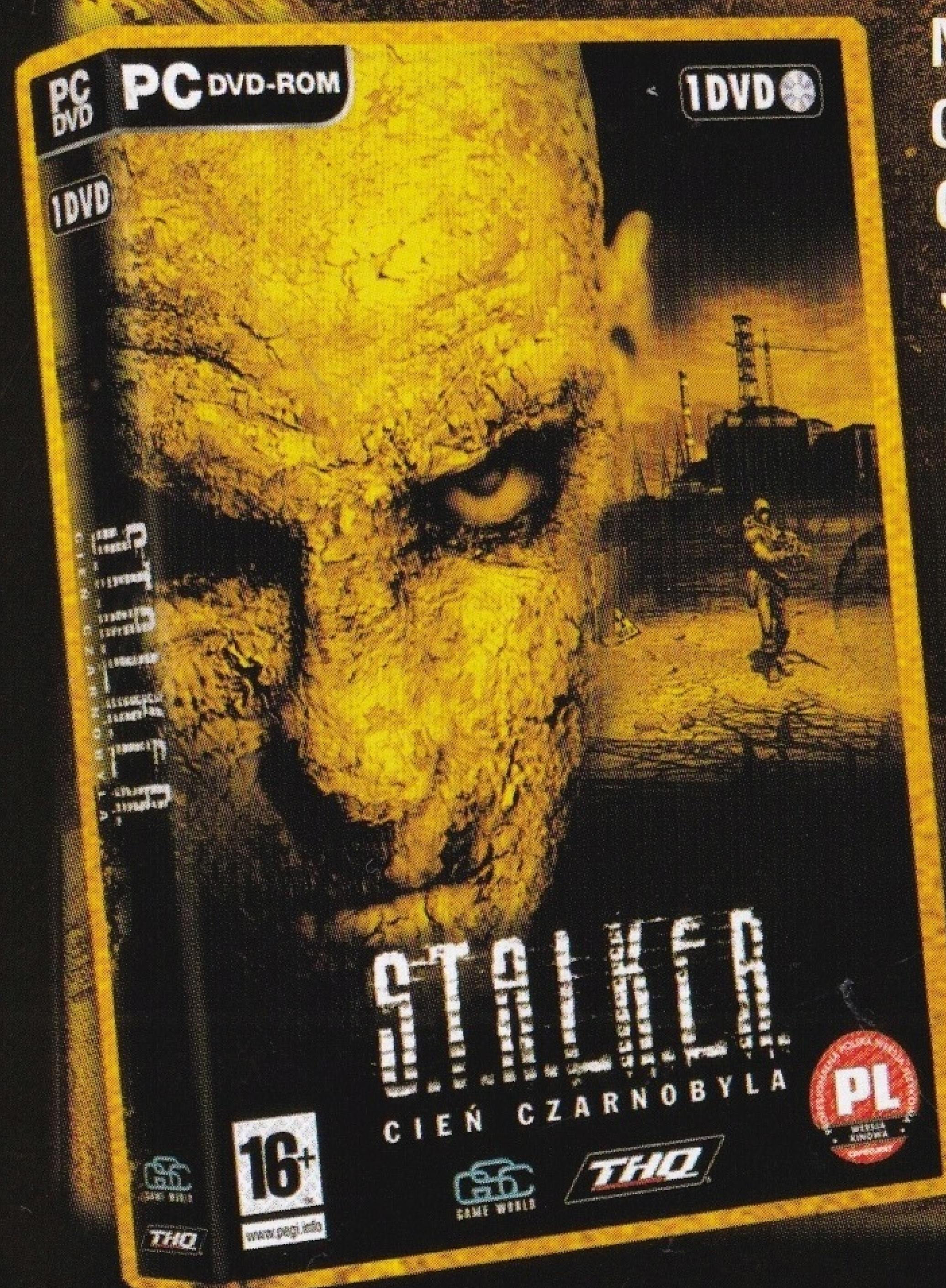
18 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Żelazny miecz.	3 Atakuje cię północnica. Zabierz pionek z planszy.	4 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Srebrny miecz.	10 Atakuje cię ogar. Zabierz pionek z planszy.	2 Atakuje cię zwierzołak. Zabierz pionek z planszy.
24 Atakuje cię strzyga. Zabierz pionek z planszy.	12 Atakuje cię zeugl. Zabierz pionek z planszy.	15 Gubisz się na cmentarzu. Tracisz kolejkę.	8 META: Jeśli twoje pozostałe pionki zajmują pola trzech różnych wiedźmińskich broni, wygrałeś. W przeciwnym razie, zabierz pionek z planszy.	12 Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.
12 Atakuje cię bruxa. Zabierz pionek z planszy.	36 Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.	6 Atakuje cię północnica. Zabierz pionek z planszy.	25 Atakuje cię ogar. Zabierz pionek z planszy.	15 Atakuje cię zwierzołak. Zabierz pionek z planszy.
5 Gubisz się na cmentarzu. Tracisz kolejkę.	10 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Żelazny miecz.	18 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Srebrny miecz.	1 Gubisz się na bagnach. Tracisz kolejkę.	20 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Nóż.
4 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Żelazny miecz.	5 Gubisz się na cmentarzu. Tracisz kolejkę.	3 Atakuje cię strzyga. Zabierz pionek z planszy.	2 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Srebrny miecz.	25 Atakuje cię zeugl. Zabierz pionek z planszy.
9 Atakuje cię kikimora. Zabierz pionek z planszy.	3 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Nóż.	5 Atakuje cię bestia. Zabierz pionek z planszy.	6 Gubisz się na bagnach. Tracisz kolejkę.	1 Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.
6 Gubisz się na cmentarzu. Tracisz kolejkę.	10 Atakuje cię zwierzołak. Zabierz pionek z planszy.	4 Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.	10 META: Jeśli twoje pozostałe pionki zajmują pola trzech różnych wiedźmińskich broni, wygrałeś. W przeciwnym razie, zabierz pionek z planszy.	2 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Żelazny miecz.
1 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Srebrny miecz.	36 Dzięki wiedźmińskiemu eliksirowi, możesz „ukraść” pole innego gracza.	6 WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Nóż.	30 Atakuje cię strzyga. Zabierz pionek z planszy.	36 Dzięki wiedźmińskiemu eliksirowi, możesz „ukraść” pole innego gracza.

CLICK!

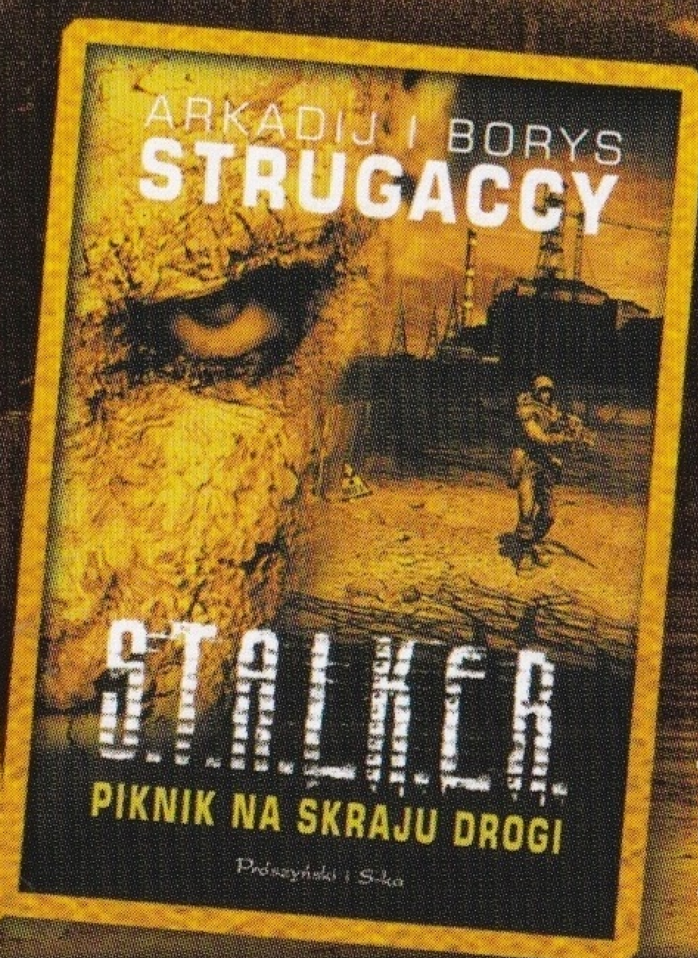
WIEDŹMIN

Koniec żartów – gra komputerowa o Białym Wilku już wkrótce może wstrząsnąć gatunkiem RPG!

CZŁOWIEK STWORZYŁ PIEKŁO



NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANA GRA
OSTATNICH LAT
JUŻ W KWIETNIU!



Jedna z najsłynniejszych
powieści science fiction
znów w księgarniach!

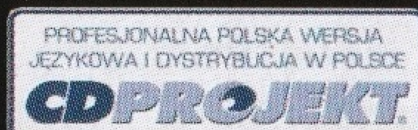
WEJDŹ DO STREFY ŚMIERCI! HORROR CZARNOBYLA ROZPOCZNIE SIĘ





















Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

SPIS TREŚCI

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

Co się tak patrzysz? Przewracaj kartki na stronę 28, ale już!

RECENZJE

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „pączek" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (dwudedlajnowy z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (zawsze na posterunku z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor uciekator).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kołosowski, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

COPYRIGHT:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

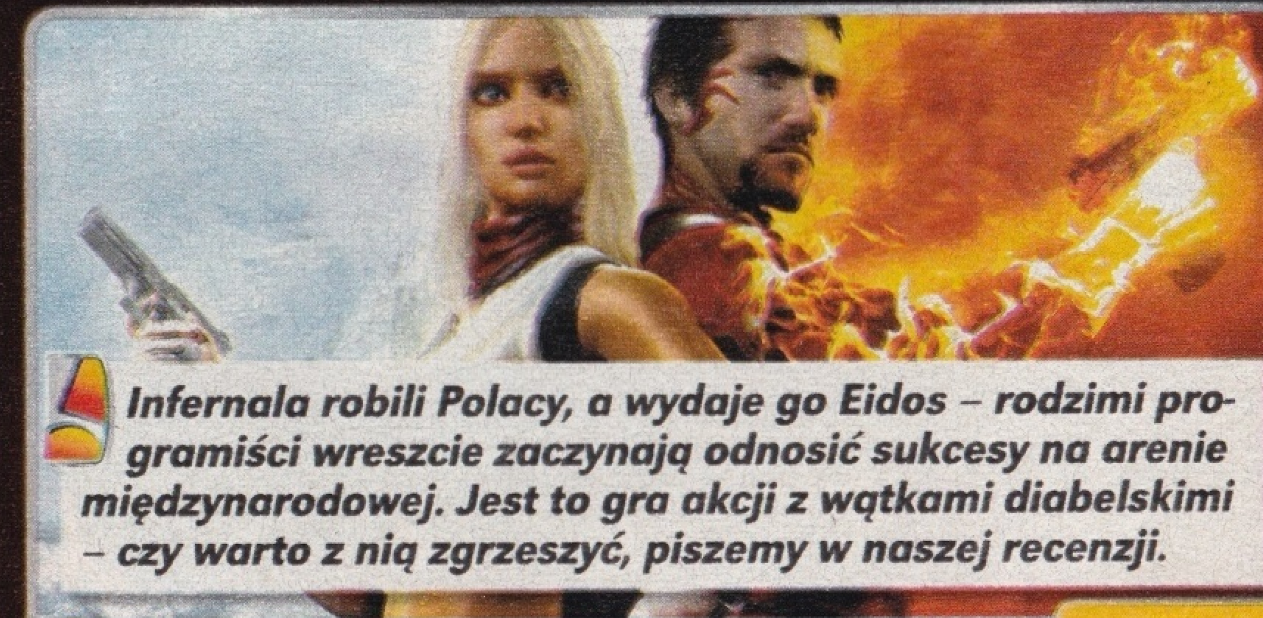
Click! w Sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

hity numeru 05/2007

Największa polska superprodukcja, gra, o której piszą branżowe media z całego świata (ostatnio choćby prestiżowy angielski „Edge"). Wybraliśmy się z wizytą do warszawskiego CD Projekt RED i tak się nam spodobało to, co zobaczyliśmy, że cały numer nam... „zwiedźminiał".



Wiedźmin – gra komputerowa s. 10



Infernala robili Polacy, a wydaje go Eidos – rodzimi programiści wreszcie zaczynają odnosić sukcesy na arenie międzynarodowej. Jest to gra akcji z wątkami diabelskimi – czy warto z nią zgrzeszyć, piszemy w naszej recenzji.

Infernal s. 38

s. 34



Tak długo czekaliśmy na tego „nuklearnego" FPS-a, że w pewnym momencie wydawało się, że tak naprawdę nie ma już na co... czekać. Tymczasem spotkało nas miłe zaskoczenie - S.T.A.L.K.E.R. to gra z tak wyjątkowym klimatem, że można przymknąć oko na lekko przestarzałą grafikę i kilka niedociągnięć. Jesteśmy napromieniowani!

S.T.A.L.K.E.R. – Cień Czarnobyla



Jeśli grałeś, wiesz, że łatwo nie jest. Ale nie poddawaj się – z naszym poradnikiem ukończysz wszystkie kampanie!

Supreme Commander s. 52

Czas przerzucić się na surfing... I nabrać zdrowszych kolorów!

Zimie już dziękujemy!

KONKURSY



Aby zobaczyć pełną listę nagród, zerknij na tył okładki Clicka!

Następny Click w sprzedaży już 8 maja!

A w nim na pewno*:
– kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem będzie dużo wybuchów i... owieczek,
– recenzje najnowszych gier, m.in. Silent Hunter 4 i Virtua Tennis 3.
– bardzo ekskluzywne zapowiedzi,
a poza tym kilka innych atrakcji nie tylko dla miłośników gier akcji.

* na pewno - no, chyba że Chelsea odpadnie z Ligi Mistrzów (tfu, tfu...) i Rednacz będzie smutny.

Prima aprilis!

Old Skull i Hardkor w grze o Wiedźminie? Nasi komiksowi bohaterowie to już gwiazdy, ale niestety jeszcze nie takie – dlatego okładka aktualnego, jubileuszowego numeru Clicka (mamy już 7 lat!) to primaaprilisowy żart. Pomysł ten spodobał nam się jednak tak bardzo, że przygotowaliśmy specjalny komiks (szukaj go w samym środku numeru), w którym Geralt i nasz duet O&H biorą udział w jednej przygodzie. Wiedźmin to zresztą w ogóle bohater tego numeru – mamy planszówkę z nim w roli głównej, megazapowiedź poświęconej mu gry komputerowej, Biały Wilk rozdaje również nagrody w naszym jubileuszowym konkursie. Naprawdę – Wiedźmin aż tak nam się spodobał!

Redakcja


Canon
MP600
FINE



PODSTAWY STEROWANIA:

1	rakiety
2	bomby
3	torpedy
W S	zwiększ/zmniejsz ciąg
G	podwozie
F	flapy
F9 ... F12	rozkazy dla skrzydłowych

MYSZKA:



Combat Wings: Bitwa o Anglię

Jeśli nosisz skórzaną kurtkę z futerkiem, a na głowie pilotkę, Combat Wings: Bitwa o Anglię to gra dla ciebie. Ale nie tylko – to produkcja, która może spodobać się zarówno fanom symulacji, jaki i graczom, którzy lubią sobie po prostu postrzelać. Dzięki możliwości określania poziomu trudności i realizmu Bitwa o Anglię może być zarówno symulatorem, jak i zręcznościówką. W obu trybach bawi jednakowo, a to za sprawą zróżnicowanych zadań, inspirowanych autentycznymi wydarzeniami z II wojny światowej. Są nawet misje, w których fruwa się nad Londynem, broniąc angielskiej stolicy przed nazistowskimi bombowcami. Wieża, wieża, prosimy o pozwolenie na start...

WildLife Park Gold Edition

W książeczce Click Klasyka piszemy o grze Zoo Tycoon, a w pełnej wersji dajemy nieco mniej znaną, ale równie grywalną produkcję o identycznej tematyce – zarządzaniu parkiem ze zwierzętami. Choć wydaje się to mało poważne, WildLife Park jest rozbudowaną grą ekonomiczną, a odkrycie wszystkich mechanizmów wpływających na powodzenie zoo zajmie ci na pewno sporo czasu, nawet jeśli grałeś wcześniej w takie tytuły, jak RollerCoaster Tycoon czy Capitalism. Tycoony rzadko zamieszczane są w magazynach o grach – tym bardziej polecamy WildLife Park.

PODSTAWY STEROWANIA:

spacja	zatrzymywanie czasu
F	tryb śledzenia wybranego zwierzaka/pracownika/gościa
N	przejście do kolejnego obiektu tego samego typu

MYSZKA:



Zawartość płyt CLICK! 05/2007

CD1
- Pełna wersja:
  Combat Wings: Bitwa o Anglię
- Demo:
  TMNT

CD2
- Pełne wersje:
  WildLife Park Gold Edition
- Demo:
  Fairy Godmother Tycoon

DVD
- Pełne wersje:
  Combat Wings: Bitwa o Anglię
  WildLife Park Gold Edition
  Anachronox
- Dema:
  Brian Lara International Cricket 2007
  Bus Driver
  Code of Honor: Francuska Legia Cudzoziemska
  Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium
  Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy
  Fairy Godmother Tycoon
  Frontline: Kursk
  Galactic Civilizations II Gold Edition
  Genesis Rising
  Geometry Wars (Vista)
  Penumbra: Episode One
  Red Ocean
  Runaway 2: Sen żółwia
  Sam & Max – Abe Lincoln Must Die!
  TMNT
- Bonus:
  S.T.A.L.K.E.R. PL (próbki audio)
  niezbędnik multimedialny

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

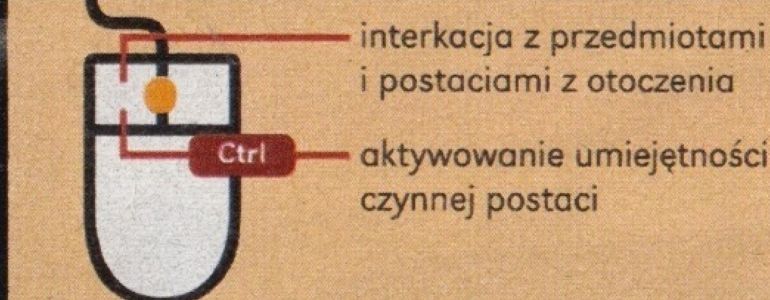
KOLEKCJA CLICK!

Przygotuj się na wielką przygodę!

PODSTAWY STEROWANIA:

W S A D	sterowanie drużyną
Esc	przejście do menu
F1	przejście do ekranu Fatimy
F5	status/ekran ekwipunku
F11	tryb kamery
Ctrl	przełączanie między postaciami

MYSZKA:



Anachronox

Sly Boots ma kłopot – do jego biura przychodzi kilku dużych facetów, którzy bez pardonu wyrzucają go przez okno. Cóż, długi trzeba spłacać. Tak zaczyna się jedna z najwspanialszych historii opowiedzianych w grach przygodowych – z dumą przypominamy ją w ramach naszej inicjatywy Kolekcja Click!

Uwaga – jeśli podczas instalacji wyskoczył ci błąd „CRC Error...", wciśnij „Ignoruj". Gra się zainstaluje i będzie normalnie działać!

Zasłanianie się ręką przed wiedźmińskim mieczem jest tak samo skuteczne jak chronienie się szlafrokiem przed wybuchem wulkanu...

WIEDŹMIN

Bohater Andrzeja Sapkowskiego nie miał do tej pory szczęścia do przeprowadzek. Film „Wiedźmin" był żałosny, a gra powstaje tak długo, że zwątpiliśmy, czy w ogóle wyjdzie. Na szczęście pojawiło się światełko w tunelu...

Znamy już ostateczną datę premiery Wiedźmina tworzonego przez CD Projekt RED – **gra posiadająca „błogosławieństwo" ASa polskiej fantastyki pojawi się na półkach sklepowych całego świata we wrześniu.** A towarzyszyć jej będzie bardzo szeroko zakrojona kampania promocyjna – w Polsce spodziewać się można reklam prasowych, telewizyjnych oraz nietypowej sprzedaży, o której jednak obiecałem póki co nic nie pisać. Tak czy inaczej: bądź pewien, że będzie się działo!

A o co tyle hałasu? Opowieść o Geralcie z Rivii to RPG, w którym bardzo duży nacisk położono na walkę, przez co gra powinna spodobać się nie tylko ludziom stawiającym ciekawą fabułę ponad wszystko, ale i tym, którzy nie gardzą efektowną akcją. **Miałem okazję – jako jedna z nielicznych osób w Polsce – pograć przez jakieś dwie godziny we wczesną wersję gry.** Udało mi się w tym czasie ukończyć cztery questy i pokonać trzech bossów. Dlatego właśnie mogę śmiało powiedzieć, że Wiedźmin to aktualnie jeden z lepiej zapowiadających się erpegów na świecie!

Gra zaczyna się od długiego, sześciominutowego filmiku wyprodukowanego przez Tomka Bagińskiego, twórcy nominowanej do Oscara „Katedry" oraz rewelacyjnej „Sztuki spadania". Celem intra jest jednak nie tyle wprowadzenie do samej gry, co ogólne wyjaśnienie, kim tak naprawdę jest wiedźmin – zwłaszcza że na Zachodzie póki co proza Sapkowskiego nie jest tak popularna, jak na to zasługuje. Obserwujesz więc bohatera podczas przygotowań i samej walki ze strzygą, później zaś przenosisz się długo, długo naprzód...

Jesteś w lesie. W każdym możliwym sensie: dosłownym i metaforycznym. **Budzisz się ledwo żywy gdzieś w trawie, nie pamiętając zupełnie nic** – kim jesteś, skąd się tu wziąłeś i kto ciągnie cię do zamku. Dowiadujesz się dopiero, że są to wiedźmini, przedstawiciele dość niepopularnego cechu zabójców potworów*, do którego należysz również ty. Zabierają cię zaś do Kaer Morhen, głównej ich siedziby i centrum szkoleniowego, w którym jednak nie będziesz miał czasu na długą rekonwalescencję. Krótko po twoim przybyciu pojawiają się bowiem tajemniczy i potężni napastnicy...

Akcja gry dzieje się pięć lat po wydarzeniach mających miejsce w ostatnim tomie sagi o wiedźminie, „Pani jeziora". (UWAGA! Jeśli go nie czytałeś, od razu idź nadrobić zaległości albo przejdź teraz do kolejnego akapitu!) Jak wiadomo, Geralt pod koniec książki ginie, zresztą w sposób zgodny z przepowiednią. Taki był zamysł autora, Sapkowski nie planował cudownego wskrzeszania Ge-

Zasada nr 1: nie denerwuj wiedźmina. Nr 2: jeśli nie zgadzasz się z pkt 1, uciekaj.

Rozwój Geralta

Choć jasnowłosy wiedźmin może być tylko jeden, to każdy może go rozwinąć w niemal dowolny sposób. W sumie ogólnych cech będzie 15, ale już powiązanych z nimi specjalnych zdolności... aż 250! Zdobywane punkty spożytkować można na zwiększenie siły, zwinności, wytrzymałości i inteligencji, ale także na poprawienie umiejętności władania mieczami (osobno dla żelaznego i srebrnego – style walki się różnią!) oraz na wiedźmińskie znaki.

Alchemia

Jedną ze zdolności, które powinien opanować Geralt, jest alchemia. Dzięki niej będzie mógł samodzielnie sporządzać eliksiry (więcej o nich w ramce: „Mikstury") ze znajdowanych po drodze składników. Część z nich to po prostu zioła, niektóre receptury wymagać będą również jakichś części zabranych z ciał wrogów – oraz oczywiście alkoholu. Sam uznasz, jak skondensowane powinny być napitki. Oczywiście, im mocniejsze, tym lepiej będą działać i więcej wywoływać skutków ubocznych. Co ciekawe, mikstury sporządzać można tak według znajdowanych w grze przepisów, jak i samodzielnie eksperymentując. Ostatnia możliwość jest naturalnie trochę niebezpieczna – można stworzyć truciznę, ale i coś, co da ci naprawdę potężną moc...


Wiedźmin, wersja dla obrońców przyrody: zielona krew.

ralta. Trudno więc znaleźć logiczne wytłumaczenie na to, że nagle, po kilku latach, pojawia się on znikąd w lesie. To będzie jedna z głównych zagadek, które będziesz musiał rozwikłać podczas gry.

Pomysł z „zapomnieniem" jest więc w gruncie rzeczy w sposób całkiem wygodny uzasadniony. Dzięki temu zadziałać może element, który jest tak bardzo lubiany w grach RPG – rozwój postaci. Co prawda na początku nie ma żadnego wyboru cech, po kliknięciu przycisku „Nowa gra" od razu uruchamia się intro. Dopiero **wraz z kolejnymi poziomami możesz „skonfigurować" swojego wiedźmina tak, jak ci się podoba.** Szczególnie dużo możliwości jest przy okazji walki – więcej przeczytasz w ramce „Rozwój Geralta" – teraz przejdźmy do rzeczy w roleplayach najważniejszej: historii.

Moje wdzianko to jeszcze nic! Spójrz na kozaka na kolejnej rozkładówce!

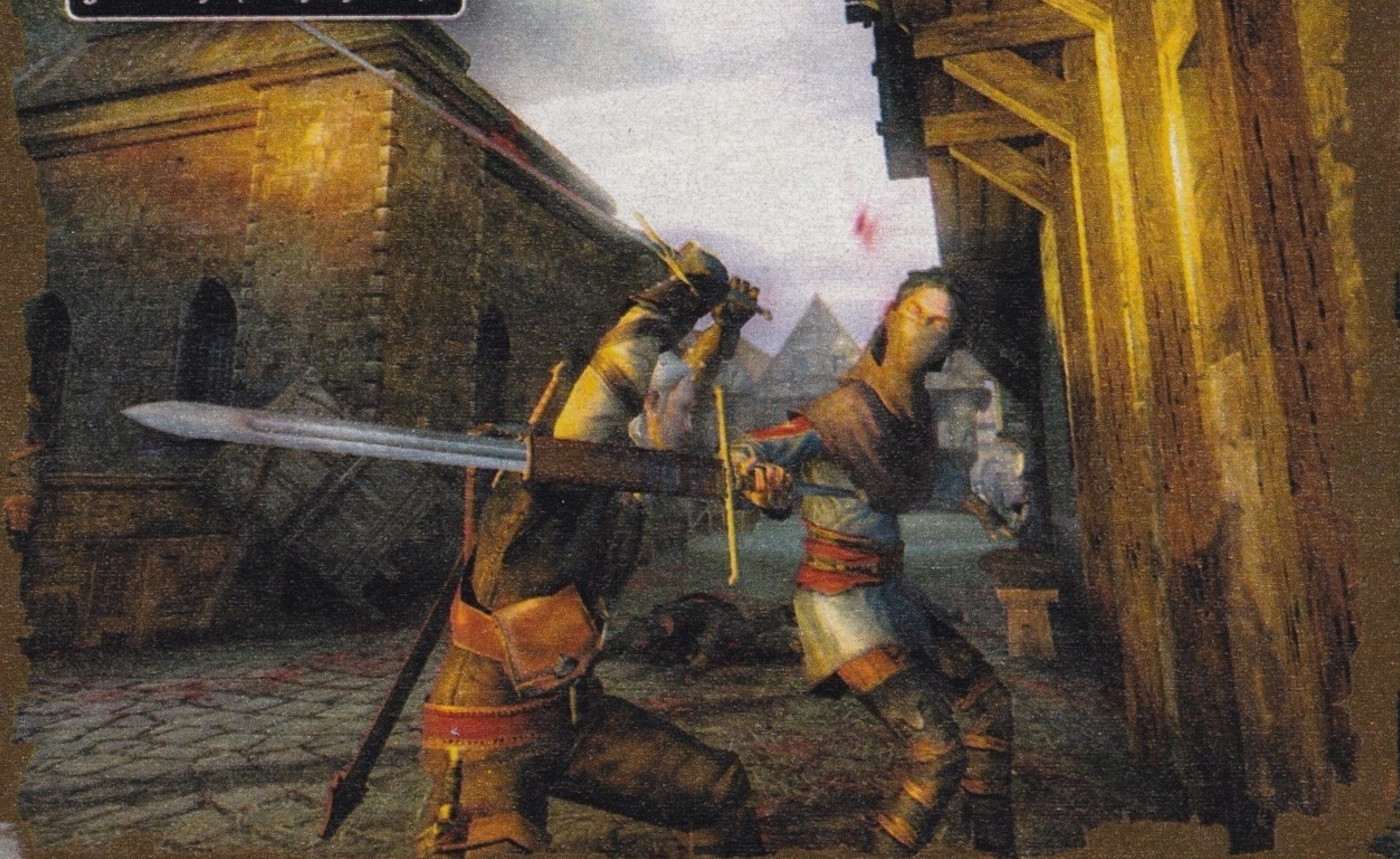
Fabuła i zadania, które przyjdzie ci wykonać, zapowiadają się bardzo ciekawie. Wszelakich **questów będzie oczywiście cała masa, a ty nie jesteś w stanie podczas jednej gry poznać ich wszystkich.** (Autorzy mówią o 100 związanych z głównym wątkiem fabularnym oraz ponad 100 pobocznych!). W przeciwieństwie do bardzo wielu producentów RPG, CD Projekt RED nie przejmowało się tym, że gracz może nie zobaczyć wielu ciekawych rzeczy, które są dlań przygotowane. Dlatego też podejmowane decyzje zaważą na tym, jakimi ścieżkami podążysz i jakie postacie napotkasz. Grając po raz drugi, poznasz zupełnie nowe osoby, odwiedzisz różne miejsca, będziesz walczył z innymi przeciwnikami – do Wiedźmina naprawdę warto będzie powrócić.

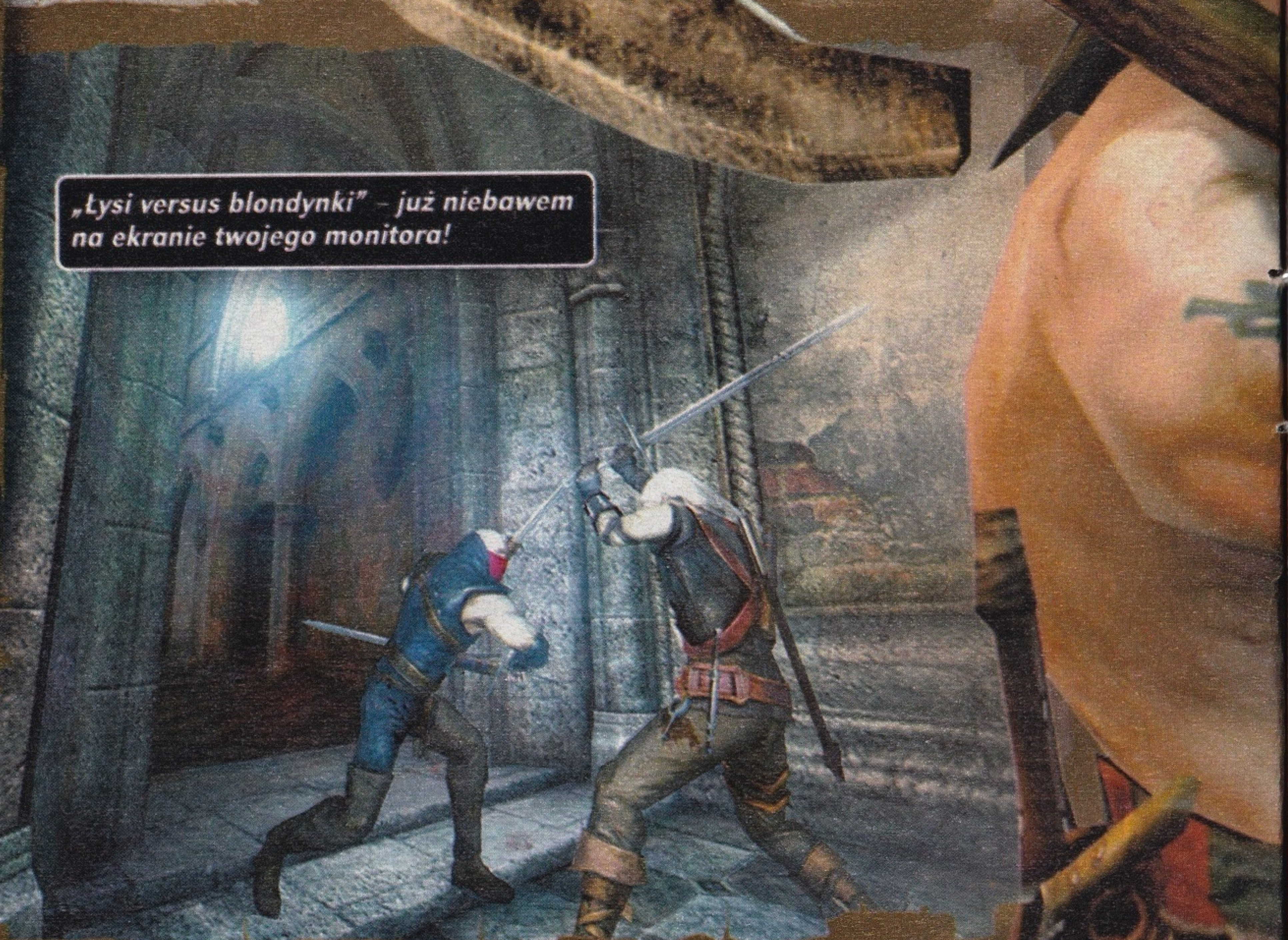
Spodoba się nie tylko stawiającym fabułę ponad wszystko, ale i tym, którzy nie gardzą efektowną akcją.

Jak w praktyce wyglądają te ważne „wybory"? Najprościej wytłumaczyć to na przykładzie – w pewnym momencie na samym początku gry musiałem zdecydować, czy podczas ataku zostać na zewnątrz zamku, czy wejść do środka. Od tego zależało, z jakim bossem miałem się spotkać. Podczas dłuższej zabawy to, jak się zachowujesz, ma znacznie dalej idące konsekwencje. **Wystarczy, że w pewnym momencie kogoś uratujesz, a następstwa poznasz dużo później – np. ocalony człowiek niespo-**


Nie wiem jak ty, ale ja na odwłoku tego robala widzę twarz staruszka...


Pogaduszki i ploteczki – wiedźmini to uwielbiają.





dziewanie okaże ci swą wdzięczność. To akurat przykład oczywisty, ale co powiesz np. na to, że gdy sprzedasz gromadzie elfów (w grze, tak samo jak u Sapkowskiego, nie są to piękne i szlachetne istoty) jakieś towary, później staną się oni mocniejsi, przez co skuteczniej będą walczyć z ludźmi?

Nie wszystkie wybory będziesz więc kontrolował, ale nie ma za to obaw, że nie dowiesz się, czemu sprawy potoczyły się tak, a nie inaczej. Specjalnie w tym celu **autorzy opracowali cały system retrospekcji mówiących, w którym miejscu podjąłeś ważną decyzję.** Ze względu na to, że dróg do finału będzie wiele, także zakończeń musi być oczywiście więcej niż jedno. W planach są póki co cztery, znacznie się od siebie różniące. Co ciekawe, po każdym z nich zobaczysz specjalną animację na enginie, a po niej nastąpi drugi (po intrze) filmik Bagińskiego – wspólny dla wszystkich rozwiązań akcji.

Drugim najważniejszym po fabule elementem Wiedźmina jest oczywiście walka. Wiadomo, **Geralt jest mistrzem miecza, nie masz więc możliwości wytrenować go tylko w używaniu łuku lub pałki** – choć i z nich powinieneś móc korzystać podczas rozgrywki. Największą frajdę da ci jednak sieczenie wrogów za pomocą dwóch ostrzy: żelaznego oraz srebrnego. Autorzy mają nadzieję, że gracz się przyzwyczai do swojego oręża i je zwyczajnie polubi – co będzie tym bardziej ułatwione, że jest całkowicie pewne, iż żaden wróg nie porzuci miecza tak dobrego jak wiedźmiński. Zwyczajnie: w całym świecie gry nie ma drugiego takiego...

Same starcia odbywają się w trochę podobny sposób jak w hack'n'slashach, tyle że w każdym momencie można włączyć aktywną pauzę. To jest niezbędne, gdyż **taktyka walki jest zupełnie inna niż choćby w Diablo.** Owszem – atak polega na kliknięciu we wroga, jednak trzeba to robić również z głową, nie naparzać non stop. Gdy Geralt wyprowadzi pierwszą serię cięć, kursor się zmieni, dając ci możliwość rozpoczęcia kolejnej – co w sumie tworzy kombosa. Do tego podczas ataku możesz korzystać też ze znaków (czyli wiedźmińskich czarów – można nauczyć się ich 5) oraz oczywiście z eliksirów magicznych (więcej o tym w ramce). Te ostatnie w dodatku musisz przyrządzić sobie sam, korzystając z przepisów oraz składników znajdowanych w różnych miejscach.

Skoro o tym mowa – w Wiedźminie nawiedzisz ponad 60 bardzo zróżnicowanych lokacji. **Przemierzysz zamczyska, lochy, cmentarze, wioski, duże miasta, gospody, szpitale, świątynie** i tak dalej, i tym podobne. CD Projekt RED specjalnie na potrzeby gry stworzy-

Ludzie



Dużym plusem gry jest świat – on po prostu żyje. Ludzie chodzą po ulicach, na noc zamykają się w domach, gdy zaczyna padać deszcz – chowają się pod zadaszenia, handlują, mają swoje problemy i sprawy. Fajne jest też to, że Geralt nie jest na każdym kroku witany jak dar bogów, który zszedł na ziemię, by uratować ludzkość. Z bardzo dużą liczbą NPC-ów będzie można też porozmawiać – nie zawsze na superpoważne tematy. Geralt czasem również skorzysta ze swojego uroku osobistego, by uwieść jakąś niewiastę – zaś pamiątką po takich wydarzeniach będą widokówki, które można kolekcjonować...





Mikstury

W Wiedźminie są różne eliksiry, które dają bohaterowi wiele możliwości, jednak korzystanie z nich nie jest tak proste jak w hakensleszach. Tutaj zarówno tarcza ochronna, zwykłe leczenie się czy widzenie w ciemności oznacza jednocześnie zatruwanie organizmu. Informuje o tym pasek na dole – im on większy, tym stan Geralta staje się gorszy. W pewnym momencie pojawiają się czerwone kropki na ekranie, później zaś bohater zaczyna tracić energię, może też zemdleć lub oślepnąć. Ratunek jest jeden i dość radykalny – specjalny eliksir, eliminujący zatrucie oraz efekty działania wszystkich innych. To kolejny fajny aspekt walki – stale musisz trzymać rękę na pulsie i nie zapominać o kontrolowaniu kilku elementów jednocześnie.

Gdzie dwóch się bije, trzeci ma szansę uciec, ale nie korzysta...

Gdy idziesz na heavymetalowy koncert, zawsze lepiej wziąć kilka przydatnych ozdób.

ło nawet mapę uniwersum wymyślonego przez Andrzeja Sapkowskiego. Ogólnie wygląd świata wzorowany jest na średniowieczu, z zachowaniem charakterystycznej urbanistyki miast naszej części Europy – twórcy nie ukrywają, że inspiracje czerpali z planów Pragi.

Kolejną rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę, jest „dorosłość" gry. Wiedźmin na pewno zostanie zaklasyfikowany przez PEGI jako 16+, a kto wie, czy nawet nie więcej. Na pudełku zaś zobaczysz nie tylko pięść, odpowiadającą za przemoc, ale również znaki informujące o wulgaryzmach i seksie. Produkcja CD Projekt RED będzie pod tym względem **zbliżona do prozy Sapkowskiego – momentami brutalnej i dosadnej, jednak w żadnym razie specjalnie nie epatującej erotyzmem czy nieparlamentarnym słownictwem.** Wszystko ma swoje wytłumaczenie, a autorzy jako pierwszorzędny cel postawili sobie stworzenie jak najbardziej prawdziwego świata. A ten, jak doskonale wiemy, daleki jest od ideału.

Wiedźmin powstaje od wielu lat, a koszt całej gry autorzy obliczają na około 20 milionów złotych!

Choć pod względem fabularnym gra składać się będzie z samych odcieni szarości, bez jednoznacznego podziału na dobro i zło (wszak wszystko zależy od punktu widzenia), to już na szczęście grafika tego nie będzie oddawać. Tu kolorów będzie znacznie więcej, zaś to, co ekipa stojąca za Wiedźminem zrobiła z enginem Aurora (znanym z pierwszego Neverwinter Nights), to prawdziwy majstersztyk. **Gra jest znacznie ładniejsza od NWN 2, zaś animacje (walka!) są po prostu rewelacyjne.** Ale nie mogło być inaczej – w sesjach motion capture udział wzięli autentyczni mistrzowie fechtunku.

Wiedźmin powstaje już od bardzo wielu lat, w tym momencie koszt całej gry autorzy obliczają na około 20 milionów złotych (!). Choć na pewno wiele energii stracili na pierwotne szkice, które nie doczekały się realizacji (początkowo tytuł ten miał opowiadać o innym łowcy potworów, nie o Geralcie, zmieniał się również wygląd gry), to jednak widać, że te gigantyczne pieniądze nie zostały zmarnowane. **Zapowiada nam się gra ogromna, bardzo złożona, w dodatku łącząca ambitną i wciągającą fabułę z dynamiczną akcją.** Jeśli w ciągu tych kilku miesięcy do premiery CD Projekt RED jeszcze popracuje nad poprawkami i doszlifuje Wiedźmina tu i tam, mówienie o tytule RPG 2007 roku może wcale nie być na wyrost! ☾

Jakby mu tu delikatnie zasugerować, że nie tylko nogi mu urwało...

** Nie można powiedzieć, że ludzie nie lubią wiedźminów. Ale ich stosunek jest trochę taki jak do szambonurków – szacunek się należy, ale raczej z daleka...*

Wiedźmin

Producent:	Dystrybutor PL:
CD Projekt RED	CD Projekt

http://www.thewitcher.com/

Premiera: wrzesień 2007

Gatunek: RPG

+ rewelacyjny główny bohater • bardzo efektowna walka • dobra grafika

– tylko pięć magicznych znaków

Nie tylko dla największych fanów Sapkowskiego – czyżby szykował się RPG 2007 roku rodem z Polski?

Autor: Teut

The Elder Scrolls IV
SHIVERING ISLES

Miniony rok był dla fanów gatunku RPG wyjątkowo udany – ten zapowiada się równie interesująco. Paradę wielkich tytułów otwiera dodatek do Obliviona – ogromny!

Jak widać, król Midas odwiedził i to miejsce...

Największa zaleta Shivering Isles? Ukończenie tego add-ona ma zająć graczom aż 30 godzin – czyli mniej więcej tyle, ile przejście normalnej, pełnowymiarowej gry RPG. **Choć to tylko dodatek, ekipa ze studia Bethesda planuje wypełnić płytę DVD po brzegi nowymi questami, potworami itd.**

Oczywiście owe 30 godzin rozgrywki to nie tak wiele w porównaniu z wyjątkowo ogromną podstawową wersją Obliviona – Shivering Isles ma mieć objętość mniej więcej jednej czwartej lub jednej trzeciej oryginału. **Inaczej niż wcześniejsze add-ony, dystrybuowane za pośrednictwem sieci** i zebrane w pudełku pod tytułem Knights of the Nine, **to rozszerzenie przynosi zupełnie nowy kontynent**, a dokładniej wymiar astralny, do którego prowadzi portal, który pojawił się na niewielkiej wysepce w pobliżu miasta Bravil. Przejście przez niego – trzeba wcześniej wykonać prosty quest, zabić golema strzegącego wejścia – oznacza teleportację na tytułowe Shivering Isles, rządzone przez księcia o imieniu Sheogorath, który pojawił się już w podstawce, więc fanom gry powinien być znany.

Shivering Isles to miejsce dość niezwykłe, bo sprawiające wrażenie wytworu umysłu wariata (to nic dziwnego, Sheogorath nazywa siebie Księciem Szaleństwa).

Wymiar ten podzielony jest na dwie części: przesadnie kolorową, pełną gigantycznych muchomorów Manię oraz mroczną, porośniętą poskręcanymi, ostrymi krzewami Dementię – a jego mieszkańcy powoli tracą zmysły, trawieni śmiertelną chorobą o nazwie Greymarch. To właśnie przyczynę epidemii będziesz musiał wyjaśnić, krok po kroku odkrywając coraz bardziej niezwykłe tajemnice tego dziwnego lądu.

Motyw szaleństwa programiści chcą wykorzystać w pełni. **O ile kraina Cyrodiil zbudowana była raczej zgodnie z kanonami gatunku fantasy, tak Shivering Isles mają zaskakiwać co krok.** Dziwnych miejsc i postaci będzie tu co niemiara – np. miasto Split, w którym każdy mieszkaniec ma swojego sobowtóra, a wszyscy zdają się szukać kogoś, kto ubije ich lustrzane odbicie. Shivering Isles na pewno będzie w klimacie dużo mroczniejsze niż Oblivion, co nie każdemu musi się spodobać.

Shivering Isles obiecuje znane, sprawdzone pomysły na rozgrywkę i nowy, zwariowany świat.

Rycerz w lśniącej zbroi już jest. Teraz trzeba mu znaleźć księżniczkę...

Poza dziwną krainą i kilkudziesięcioma questami, które będzie można w niej wykonać, **Shivering Isles przyniesie również nowe potwory** (m.in. występujących tylko w Dementii Dark Seducers czy **zbudowane z kości leżących na ziemi trupów monstra o nazwie Shambles**), umiejętności czy przedmioty. Nie należy się jednak spodziewać takich zmian jak np. wprowadzenie wilkołaków (i możliwość zostania jednym z nich) w rozszerzeniu The Bloodmoon do Morrowinda. Jak powiedział w jednym z wywiadów Mark Nelson, główny projektant add-onu, Shivering Isles będzie dodawać nowe elementy, a nie modyfikować te już istniejące – w związku z tym prawie żaden z mechanizmów rozgrywki nie zmieni się znacząco. Jedna z nielicznych różnic będzie dotyczyć niedobrowolnej wizyty w więzieniu – teraz jeśli trafisz do aresztu, będziesz musiał, praktycznie bez ekwipunku, pokonać labirynt lochów, by wreszcie wyjść na zewnątrz i odzyskać swoje wyposażenie.

Shivering Isles obiecuje więc znane, sprawdzone pomysły na rozgrywkę i zupełnie nowy, zwariowany świat, w którym twórcy mogli dużo bardziej popuścić wodze fantazji niż przy okazji Cyrodiil. **Perspektywa zagrania w pokręconą, szaloną wersję Obliviona może naprawdę się podobać** – jeśli jednak wolisz raczej klasyczne fantasy, może się okazać, że ten add-on nie trafi w twój gust.

Coś dla miłośników botaniki. Krzaki, chwasty i porosła...

Kiedy zjesz te grzybki, też będziesz tak wyglądał...

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Producent: Bethesda	Dystrybutor PL: Cenega
http://www.elderscrolls.com/	
Premiera: wiosna 2007	
Gatunek: RPG	


sprawdzona rozgrywka i nowe przygody • szalony klimat...


...który jednak nie wszystkim musi się spodobać

Programiści z Bethesdy ryzykują nieco z klimatem dodatku, ale mamy nadzieję, że nie tylko nam spodoba się Oblivion w wersji psychobetabuckdown (pozdrowienia dla fanów Cypress Hill).

Autor: Foch77

CLIVE BARKER'S JERICHO™

Ręka, noga, mózg na ścianie, czyli zupełnie nowa, niezwykle mroczna, brutalna i niesamowicie przerażająca gra mistrza horroru, Clive'a Barkera.

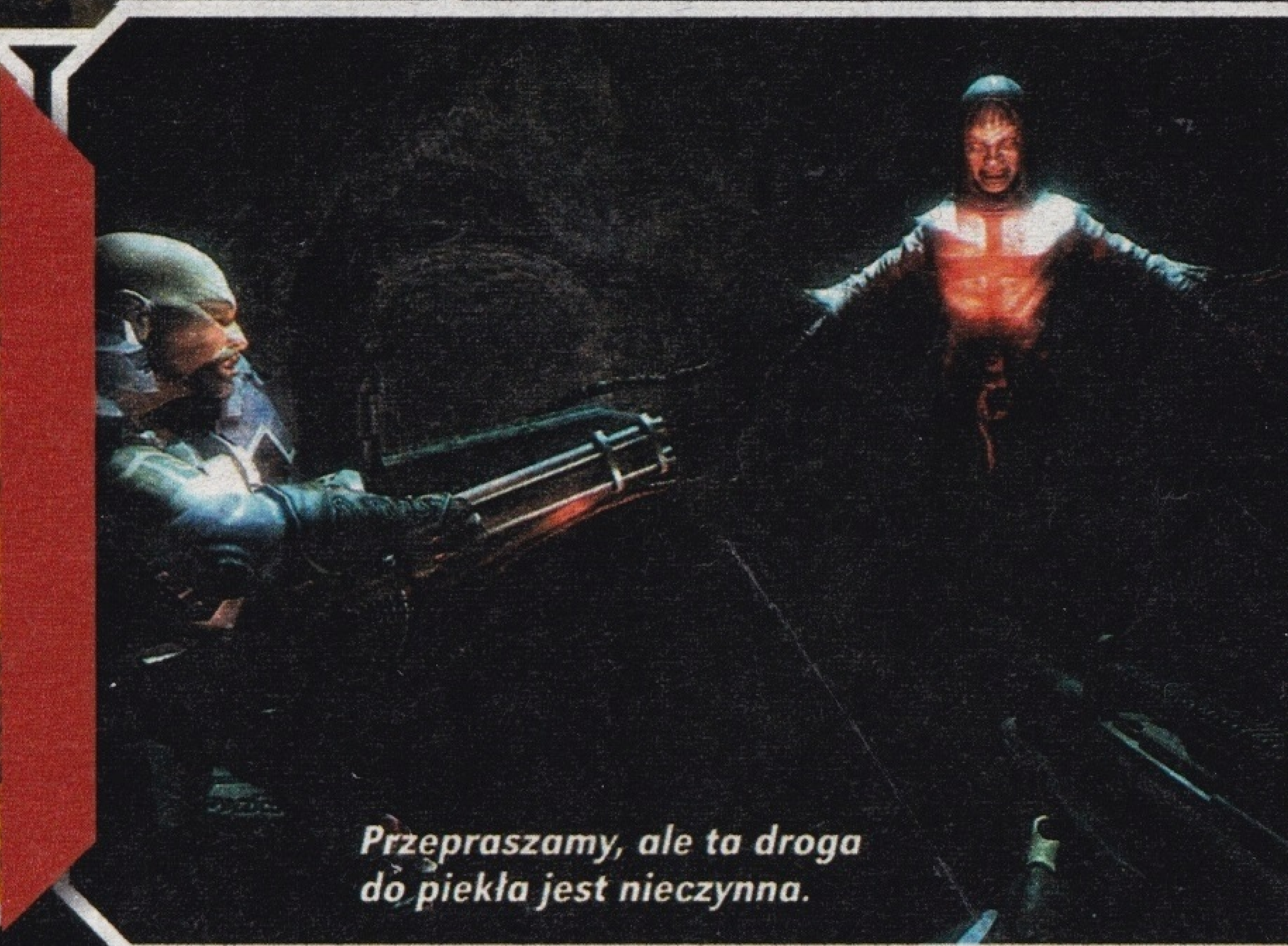
Postać Clive'a Barkera powinna być znana graczom nie tylko dzięki jego książkom czy serii filmowych horrorów o Hellraiserze – stworze, z którego twarzy wystają dziesiątki gwoździ. **Barker przed kilkoma laty zaliczył już przygodę z branżą komputerową, biorąc udział w tworzeniu znakomitego Undying.** Jego najnowsze dzieło ma szansę na jeszcze większy sukces.

Jericho będzie futurystycznym horrorem FPP. Sam tytuł gry odnosi się do nazwy oddziału żołnierzy, którym przyjdzie ci w niej pokierować. **Jericho Team to rządowa jednostka do zwalczania wszelkiego rodzaju przejawów diabelskiej ingerencji w naszym świecie.** Składa się z siedmiu członków, zaś każdy z nich, oprócz sprawności fizycznej i umiejętności posługiwania się najnowszymi modelami broni, posiada zdolności paranormalne. Podczas rozgrywki niejednokrotnie będziesz zatem korzystał z różnego rodzaju ognistych pocisków, alchemicznych mikstur czy mocy wskrzeszania umarłych. Chociaż o interakcjach wewnątrz oddziału póki co wiadomo niewiele, to bardzo ciekawie zapowiada się opcja łączenia paranormalnych umiejętności dwóch żołnierzy w jedną, jeszcze potężniejszą.


Koszmar senny każdego okulisty.


Proszę za mną, zaprowadzę państwa do pokoju w naszym hotelu.


Idź w stronę światła, paskudo – i nie wracaj!


Przepraszamy, ale ta droga do piekła jest nieczynna.

Jeśli uważasz, że pokierowanie jednostką Jericho to czadowa perspektywa, ale jesteś człowiekiem o strachliwej naturze, to lepiej już teraz odpuść sobie tę produkcję. **Tytułowa grupa zostanie wysłana w rejon ruin starożytnego miasta Al-Khali znajdujących się w samym sercu bliskowschodniej pustyni.** Miejsce to co kilkaset lat nawiedzają potężne burze piaskowe powodujące powstanie wyrwy w czasoprzestrzeni, przez którą do naszego świata dostają się najplugawsi słudzy diabła oraz sam Władca Ciemności himself. Twoim zadaniem będzie odnalezienie i zniszczenie źródła tej bramy do piekieł.

Przemierzając grę, napotkasz sumeryjskich kapłanów, templariuszy i brytyjskich komandosów.

Podobnego zadania w przeszłości podejmowały się już liczne grupy wojowników i żołnierzy. Ich akcje kończyły się powodzeniem, dając naszemu światu kolejne stulecia spokoju, lecz za każdym razem były to wyprawy w jedną stronę – **do Al-Khali wyruszyło wielu, nikt jednak stamtąd nie powrócił.** To też sprawia, że przemierzając kolejne lokacje, często napotkasz uwięzionych tam nieumarłych z różnych epok, np. sumeryjskich kapłanów, rzymskich legionistów, rycerzy zakonu templariuszy czy brytyjskich komandosów. Część z nich stanie u twego boku w walce z najczystszym złem, inni oddali swe ciała diabłu, który zniekształcił je i napełnił mrocznymi mocami.

Trzeba przyznać, że przeciwnicy w Jericho prezentują się niesamowicie. Na udostępnionych dotąd screenach zobaczyć można opętanych templariuszy z mackami lub szablami zamiast rąk. Na twojej drodze staną także stwory, które będą walczyć, nawet gdy rozpłatasz ich ciało na dwoje (i będą wtedy dwa razy silniejsze!), a także żywiące się ludzkim ciałem harpie czy przemiła kobietka używająca ludzkich kości do tworzenia... mebli. **Im dalej będziesz zagłębiać się w Al-Khali, tym częściej skorzystasz z niekonwencjonalnych pukawek**, wspomnianych już umiejętności paranormalnych, a także mieczy, łuków czy toporów, które z czasem całkowicie zastąpią nowoczesną broń.

Jericho napędzane będzie przez autorski silnik madryckiego studia Mercury Steam, który obecnie prezentuje się naprawdę nieźle, wykorzystując możliwości, jakie dają nextgenowe konsole (gra powstaje także na PS3 i X360) oraz najnowsze karty graficzne. **Czasoprzestrzenna wyrwa w mieście Al-Khali otworzy się dla graczy jeszcze w tym roku.** Ja już zaczynam się bać. A ty?

Autor: emter

Clive Barker's Jericho

Producent:	Dystrybutor PL:
Codemasters	brak

http://www.codemasters.com/jericho/

Premiera: jesień 2007

Gatunek: horror FPP


niesamowity klimat • mieszanka wielu epok • pomysłowa fabuła • naprawdę przerażający przeciwnicy


raczej nie spodoba się miłośnikom Muminków

Clive Barker mistrzem horroru jest. Jericho bez wątpienia potwierdzi tę znaną od lat prawdę.

Death to Spies

Już nigdy więcej nie zrobię zakupów przez Internet – zamawiałem bombkę... choinkową.

Co by było, gdyby Codename 47 działał w czasie II wojny światowej, a ten ubrany na czarno facet z trzema zielonymi światełkami na czole nazywał się Сам Фишер?

Oj, stary, jesteś w lecie.

Wiesz, co znaczy СМЕРШ? To jednocześnie skrót od słów Смерть Шпионам, czyli „śmierć szpiegom", a także nazwa tajnego oddziału radzieckiego kontrwywiadu, który swoją działalność rozpoczął jeszcze pod rządami Lenina, a największą aktywność wykazywał w czasie II wojny światowej. **To właśnie wtedy agenci Smersza wykonywali najbardziej niebezpieczne – i najbardziej sekretne – operacje daleko za liniami wroga i... aliantów.**

To jeden z ciekawszych elementów gry – jej twórcy, studio Haggard Games z rosyjskiego Rostowa, stawiają na kontrowersje i **wśród opartych na faktach misji znajdą się również takie, w których radzieccy szpiedzy działają na terenie amerykańskich obiektów wojskowych.** Ma to dodać zabawie historycznego realizmu i pokazać różne oblicza II wojny światowej. Na kanwie opisów wydarzeń znalezionych w archiwach Smersza ekipa pracująca nad grą przygotowała dziesięć nieliniowych poziomów, w których podejmiesz się takich zadań, jak porwania, wykradanie dokumentów, sabotaż wojskowych instalacji itd.

Zaraz, zaraz, którędy do toalety?

Każda z tych misji zajmować będzie około dwóch godzin rozgrywki, która **stylem ma przypominać to, co znamy z serii Hitman czy Splinter Cell.** Różnica – dość znacząca – polegać będzie na tym, że ze względu na okres, w którym toczy się gra, dostęp do zaawansowanych technologicznie zabawek będzie mocno ograniczony. Nie znaczy to jednak, że będziesz musiał radzić sobie wyłącznie przy użyciu pięści, pistoletu i pepeszy. W ekwipunku pojawi się również wytrych, garota, aparat służący do wykonywania szpiegowskich zdjęć, a także chusta z chloroformem. Szczególnie przydatna ma być ta ostatnia, bowiem mundury przeciwników zabitych w sposób brutalny (czyli zasztyletowanych lub zastrzelonych) będą brudzić się krwią, a w wielu przypadkach właśnie przebranie się np. w ubiór niemieckiego oficera uczyni zadanie łatwiejszym czy nawet w ogóle wykonalnym.

Każdy, kto spędził trochę czasu przy skradankach, znajdzie w grze wszystkie znane sobie elementy.

Inne „zagrywki" dostępne agentowi, którym będziesz kierował, to m.in. **zaglądanie przez dziurki od klucza, zastawianie pułapek, przenoszenie ciał czy gwizdanie w celu zwrócenia uwagi strażników.** Choć inspiracjami dla gry były przede wszystkim wymienione już serie Hitman i Splinter Cell, najbardziej – zapewne ze względu na podobne realia – kojarzy się ona jednak z Commandos: Strike Force.

Ale jesteś ciężki, brachu...

Najważniejsze jest jednak to, że każdy, kto spędził trochę czasu przy produkcjach z gatunku skradanek, znajdzie w Death to Spies wszystkie znane sobie elementy typowe dla tego rodzaju gier. Fani nie powinni być więc zawiedzeni. Jest też jeden istotny wyjątek – to możliwość prowadzenia pojazdów zmotoryzowanych. **W trakcie zabawy przyjdzie ci pojeździć nie tylko niemieckimi terenówkami, ale również typowym dla tamtego okresu motocyklem z przyczepką z boku.** Takich pojazdów już dziś nie produkują, więc nawet dla tej okazji warto będzie zagrać w dzieło Haggard Games.

Od strony graficznej gra prezentuje się całkiem solidnie. Co prawda w ostatnich miesiącach miał miejsce dość poważny skok jakościowy, jeśli chodzi o oprawę wizualną wydawanych produkcji, jednak Death to Spies, o ile tylko zgodnie z zapowiedziami ujrzy światło dzienne w najbliższych tygodniach, nie będzie odstawał od tego, co obecnie uważamy za dobrą grafikę. Podobać mogą się przede wszystkim lokacje, szczegółowo odwzorowane, a przede wszystkim zróżnicowane – część misji toczyć się będzie w zamkniętych pomieszczeniach, inne zaś w przestrzeniach otwartych (np. bardzo ładny zimowy etap w Witebsku). Śmierć szpiegom!

Death to Spies

Producent:	Dystrybutor PL:
Haggard Games	Cenega

http://int.games.1c.ru/death_to_spies/

Premiera: II kwartał 2007

Gatunek: skradanka


skradanka w realiach II wojny światowej • zróżnicowane misje • pojazdy


grafika tylko OK • oby nie okazała się zbyt rosyjska, także pod względem fabuły

Hitman i Splinter Cell w wydaniu drugowojennym – zapowiada się całkiem niezła produkcja dla cichociemnych fanów skradanek.

Autor: Foch77


Czarny pająk w całej okazałości.


Back in black!

SPIDER-MAN 3

Spójrz! Tam, nad dachami budynków! Widzisz?! Nadlatuje Spider-Man! Po raz trzeci...

Zgodnie z panującymi, wydaje się, od zawsze zasadami, **każdemu wyświetlanemu w sezonie letnim przebojowi kinowemu musi towarzyszyć gra.** Czasami są to produkcje okrutnie złe, czasami średnie, ale bywa też, że prawie znakomite. Najbliżej ideału był jednak Spider-Man 2 – w wersji konsolowej, bo ta na PeCeta jest zupełnie inną grą – a opisywana tu trójka to jego bezpośrednia kontynuacja. Prezentująca zupełnie nową jakość graficzną, tu i ówdzie poprawiona, doszlifowana. **W kilku słowach: większa, lepsza, ładniejsza.** Być może więc tym razem się uda?

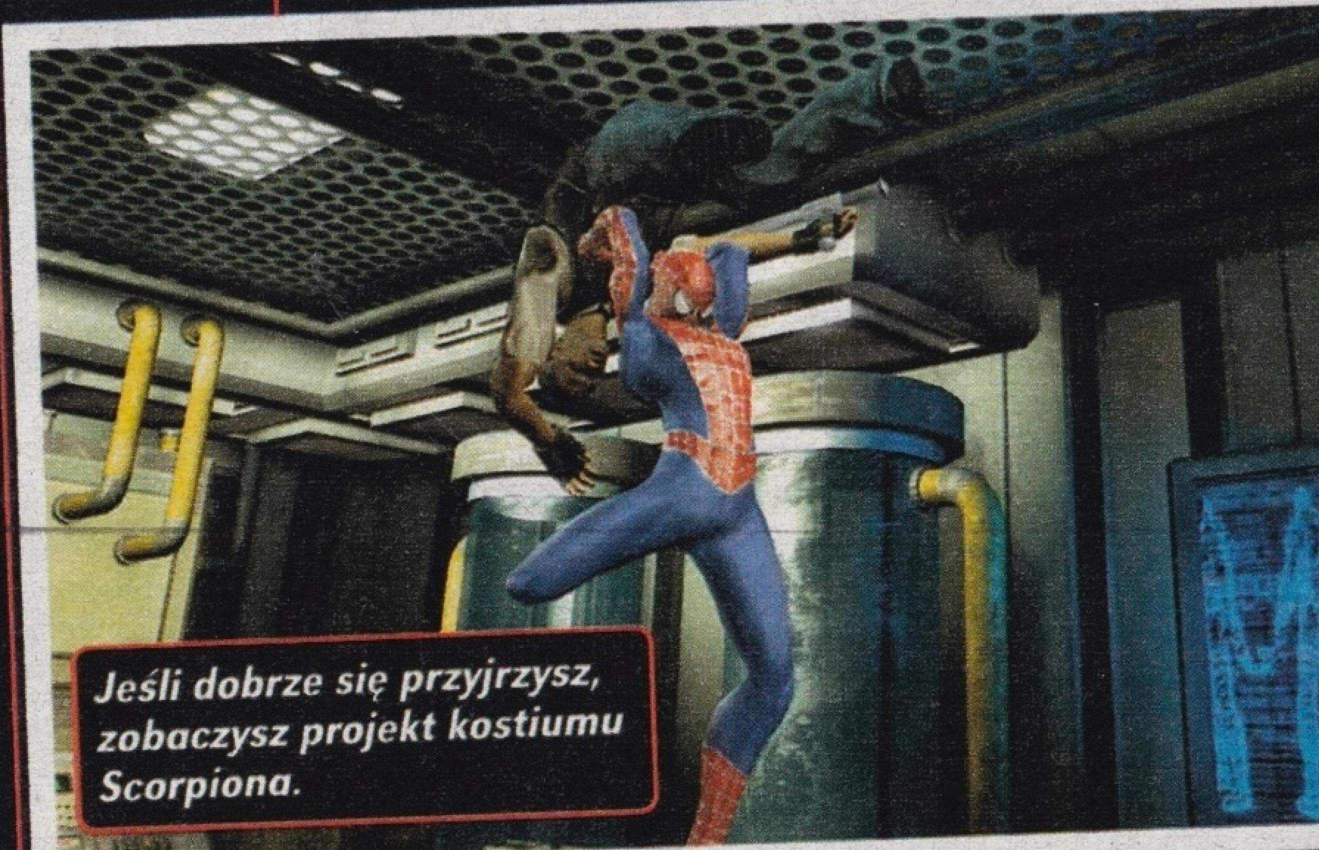
Spider-Man 2 (i tworzony wedle identycznego niemal pomysłu Ultimate Spider-Man) to coś w rodzaju „superbohaterskiego" Grand Theft Auto. Wprawdzie **zamiast samochodów jako środka lokomocji używa się tu pajęczych sieci**, w miejsce broni palnej stosuje się walkę wręcz, a roli przeciwników nie pełnią stróże prawa czy konkurencyjne gangi, a... po prostu gangi, ale ogólne założenia pozostają takie same, wliczając w to rozmaite znajdźki, misje poboczne czy bonusy za szczególnie spektakularne akcje. Ideę tę zachowano, projektując Spider-Mana 3, ale, rzecz jasna, rozgrywkę rozbudowano.

Pierwszym, co rzuca się w oczy, jest oczywiście oprawa wizualna. **Ponieważ ludzie z Activision przygotowują swoją produkcję równocześnie na PeCety i konsole nowej generacji, nie zobaczysz tu graficznych uproszczeń typowych dla konwersji np. z PS2**, lecz wysoką rozdzielczość, dynamiczne oświetlenie i cienie oraz szczegółowe modele.


Twórcy twierdzą, że Spider-Man 3 zawiera najwierniej odtworzony Nowy Jork w historii gier komputerowych.


Nie takie rzeczy ze szwagrem po pijanemu...


Centurion Spajderakus i jego osobliwy rydwan.


Jeśli dobrze się przyjrzysz, zobaczysz projekt kostiumu Scorpiona.

Wprawdzie na tle chociażby Crysisa trzeci Spider nie wygląda może jak ósmy cud świata, ale na pewno nie będziesz musiał wstydzić się swojego sprzętu, pokazując grę znajomemu.

Po drugie – nie tylko urozmaicono teren zabawy, czyniąc wirtualny Nowy Jork jeszcze bardziej podobnym do prawdziwego, ale i poszerzono go o tunele metra czy miejskie kanały. Metropolia stanie się polem bitwy między Spider-Ma-

Spider-Man 3 to coś w rodzaju „superbohaterskiego" Grand Theft Auto.

nem (wyposażonym rzecz jasna w całkiem nowy zestaw ataków i ciosów specjalnych) a jego przeciwnikami, którzy pojawią się w filmie. Będzie zatem Sandman, przestępca przeobrażający się w piaskowego potwora, nie zabraknie Venoma, jaszczurowatego arcywroga reprezentującego mroczną stronę osobowości bohatera, zmierzysz się wreszcie z drugim Zielonym Goblinem. **Zgodnie z kultywowaną przez twórców tradycją pojawią się również łotrzy zaczerpnięci bezpośrednio z kart komiksu**, ale tacy, których w filmie nie ma ani na chwilę. Jak dotąd ujawniono tylko gościnny występ Scorpiona – nikczemnika okutego w niezniszczalną zbroję.

Trzeba dodać, że i Spider-Man będzie taką miał. Organiczną, pozaziemskiego pochodzenia. **Bohater połączy się bowiem z żywym, czarnym kostiumem, który da mu cały wachlarz zupełnie nowych mocy.** Z tymi związany ma być z kolei wskaźnik „gniewu". Gdy otrzymasz wyjątkowo potężną serię ciosów lub sam połączysz kilka w spektakularnej sekwencji, twoje ataki na chwilę staną się zabójcze i przez parę sekund będziesz nietykalny. Do tego dojdzie znany już z poprzednich części, ale tu wymyślony na nowo, pajęczy zmysł. W momencie niebezpieczeństwa ekran straci barwę, podświetlone zostaną natomiast wszystkie elementy – w tym przeciwnicy – które zagrażają twojemu zdrowiu (i nie chodzi bynajmniej o dym papierosowy).

Szykuje się zatem i tak już niezła gra w nowej, lepszej postaci. Choć przedpremierowe materiały dla prasy zawsze zachęcają do przesadnego optymizmu, w tym przypadku można chyba śmiało przyjąć, że choć nie czeka nas żadna rewolucja, kilkanaście godzin dobrej zabawy mamy zagwarantowane.

Autor: Pan Rado

Spider-Man 3

Producent: Activision	Dystrybutor PL: LEM
http://sm3thegame.com/	
Premiera: maj 2007	
Gatunek: zręcznościowa	
+ czarny kostium • większe miasto • wielu przeciwników	
– jakość gier na podstawie filmów to zawsze loteria	

Kolejna przygoda pająka. Mamy nadzieję, że jeszcze lepsza od dwóch, całkiem udanych, poprzednich.

 Poświęć się jeszcze raz.

Niemcy potrafią nie tylko wciskać ludziom volkswagena garbusa non stop przez 60 lat. Umieją również zrobić grę, która od razu wygląda na starą, i też dobrze ją sprzedać.



Gustowna ramka, ale zdjęcia ślubnego raczej w nią nie wstawiaj...

Sacred 2: Fallen Angel





Jackson Five w nowej trasie koncertowej.

Ponad półtora miliona sprzedanych egzemplarzy Sacred i prawdopodobnie przynajmniej 3 mln spiraconych to nie byle co, hehe. Do tego 30 wersji językowych, miliony godzin, które ludzie strawili na tę grę, zamiast czytać wiersze, malować obrazy i grać na skrzypcach! Sacred odniosło wielki sukces i było tylko kwestią czasu, kiedy goście z Ascaron zapragną jeszcze raz poczuć te emocje...

Fabuła gry cofa nas do wydarzeń 2 tysiące lat wcześniejszych niż te znane z jedynki. W tych zamierzchłych czasach siły zła dopiero się kształtowały. Musisz podjąć decyzję, czy chcesz je wspomóc, czy zniszczyć. Możesz więc wybrać jasną lub mroczną stronę odwiecznego konfliktu – każda oferuje zupełnie inną rozgrywkę. Dla przykładu: trafiasz do niewielkiej wioski i jeśli wybrałeś Path of Light, sołtys będzie chciał z tobą porozmawiać i poprosi cię o pomoc w rozwiązaniu jakiegoś problemu. Jeśli jednak zdecydowałeś się podążać Path of Shadows, to właśnie sołtys jest problemem. Biedny sołtys...

Jak w ogóle doszło do tego, że w mlekiem i miodkiem płynącej Ancarii pojawiły się potwory z piekła rodem, a całe obszary ukwieconych łąk zamieniły się w bajora plujące śmierdzącymi gazami? Ano, musisz wiedzieć, że była sobie kiedyś na świecie energia T – bardzo fajna moc, dzięki której magicy zawsze mogli być pewni, że znajdą królika w kapeluszu, a najbardziej popularne zaklęcie, abrakadabra, działało bez zarzutu. Kontrolę nad energią T sprawowały istoty zwane Serafii, doskonale znane nam z pierwszej części Sacred. Niestety postanowiły podzielić się swoim sekretem z Wysokimi Elfami, którzy może i byli wysocy, ale też głupi. Zamiast bowiem cieszyć się nowymi możliwościami i wyczarowywać sobie domki z basenami, Wysokie Elfy zaczęły walczyć ze sobą o to, który z nich jest najwyższy. No dobra, trochę przesadziłem z interpretacją. Wystarczy wiedzieć, że ostatecznie pożoga wojny ogarnęła całą Ancarię, wypaczyła energię T, a z tego wykrzywienia zrodziły się istoty mroku. I właśnie dla tego gracze, dla których leniwe odpoczywanie na chmurkach i granie na harfach wydaje się zbyt nudne, mogą przyłączyć się do sił zła!



Ech... Nawet potwory lubią czasem kontemplować piękno przyrody.

Nie wiadomo, na ile historia będzie wciągająca – pamiętając poprzednie Sacred, raczej nie liczę na wielkie uniesienia. Za to **dostaniemy po trzy klasy postaci dla dobra i zła.** I tak Inkwizytor, Driada Tropicielka oraz Serafinka będą wspierać aniołki, natomiast Nieśmiertelny Centurion, Mroczna Elfka oraz Strażnik Świątynny będą woleli podcinać gardziołka kogutom i czytać „Necronomicon" do poduszki.

Możesz wybrać jasną lub mroczną stronę konfliktu – każda oferuje zupełnie inną rozgrywkę.

Oczywiście każda klasa będzie miała swój oryginalny styl walki, przeznaczone tylko dla niej przedmioty, zdolności i czary. Jeśli jesteś specjalistą od starć w kontakcie, a w Guild Wars grasz tylko derwiszem lub wojownikiem, idealny będzie dla ciebie Inkwizytor. Dla tych, którzy nie lubią się przytulać podczas pojedynków, pomocą służy np. Mroczna Elfka. Mówiąc krótko: dla każdego coś miłego. Nasze asy będą zdobywały kolejne poziomy doświadczenia przyporządkowane do Combat Arts. Powiem tylko, że w jednej z trzech dostępnych sztuk walki (dla każdej z klas) jest podobno aż 250 tysięcy kombinacji umiejętności (!). Jak to będzie wyglądać w praniu, to dopiero się przekonamy, ale powyższa informacja oznacza, że nawet jeśli z kolegą wybierzecie identyczne postacie, i do tego będziesz swoją szkolił w tych samych sztukach co on, to twój hero i tak będzie niepowtarzalny i nie do podrobienia. Dodajmy jeszcze do tego dziesiątki elementów broni, pancerza itd. Hm... brzmi to nieźle.

Czas też pożegnać się z wysłużonymi szkapami. Nie mówię, to był dobry pomysł, tyle że nieco niedopracowany. Przede wszystkim lepsze konie nie prezentowały się wcale lepiej

Ojej, nie wszystko masz takie duże.


Przybij piątkę, zdechlaku!

wizualnie niż stare chabety. Pytanie dla odważnych: które zwierzę służyło do ciągnięcia wozu ze złomem, a które było rumakiem bojowym? W Sacred można się było o tym przekonać dopiero po sprawdzeniu parametrów. Inna sprawa, że walka z siodła była po prostu mało opłacalna, można było więcej stracić, niż wygrać, bo tryb ten był niedopracowany. Teraz ma być tak, że każda klasa ma dosiadać innego rodzaju wierzchowca: smoki, gryfy, jakieś bestie a la tygrys szablozębny. Uwaga, uwaga! Oznacza to również, że **niektóre klasy postaci będą dosiadać stworów latających!** Nie wiadomo niestety, jak będzie wyglądać walka, ale na pewno zmiany idą w dobrym kierunku.

Premiera Sacred w Polsce roku Pańskiego 2004 zbiegła się w czasie z urodzajem truskawek, a przyszłość miała pokazać, że z jabłkami i śliwkami węgierkami też było nieźle. 2004 był rokiem równie dojrzałym, jeśli chodzi o technologie graficzne, od prawie dekady hulały już przecież gry w pełnym trójwymiarze. Ale mimo to w Sacred został zaimplementowany silnik 2D. Technologia zastosowana w wielkim, acz starożytnym Diablo doskonale się sprawdziła, ale panowie z Ascaron Software zdecydowali się w Fallen Angel skorzystać z silniczka 3D. Zobaczymy, jakie będą tego efekty – przypadki niektórych tytułów, choćby HoM&M III i IV, dowodzą, że trójwymiar nie zawsze wychodzi grom na zdrowie. Trailer Sacred 2 robi jednak spore wrażenie i coś czuję w gałkach ocznych, że nie będę zawiedziony. **Animacje prezentują się bardzo dobrze, ładnie wyglądają zmiany pór dnia i nocy czy warunków atmosferycznych, a także cieniowanie i spektakularne efekty świetlne.**


Świetliki obrodziły tego roku.

Warto dodać, że w grze znajdzie się edytor. Będzie można za jego pomocą klecić swoje własne misje i mapy. Multi oznaczać będzie sporo trybów do zabawy i aż 32 zawodników w jednej rozgrywce.

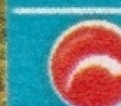
Zapowiada się, że będzie naprawdę gorąco. Oczywiście nie wiadomo, ile z obietnic i zapowiedzi okaże się ostatecznie gruszkami na wierzbie. Mam jednak wielką nadzieję, że Ascaron powtórzy swój sukces, a ja znowu zniknę na jakiś miesiąc, wędrując po Ancarii...


A jednak zielone ludziki istnieją.

Sacred 2: Fallen Angel

Producent: Ascaron Software	**Dystrybutor PL:** Cenega
http://www.sacred2.com/	
Premiera: październik 2007	
Gatunek: RPG	


6 klas postaci • nowe wierzchowce • środowisko 3D • edytor misji • do 32 graczy w multi • dużo broni


w tej chwili doprawdy trudno się do czegoś przyczepić. Bo zupa była za słona?

Na pewno jest to jedna z najbardziej oczekiwanych premier w tym roku. Pożyjemy, zobaczymy (czy było warto).

Autor: Herr Odyn

NEWS

Zostań szefem cyrku!

Studio Enlight, znane z serii Hotel Giant, szykuje **Circus Empire**, tycoona, w którym będzie można przejąć kontrolę nad cyrkiem. Odkąd sięgamy pamięcią, to pierwsza produkcja o tej tematyce – dlatego trzymamy kciuki, by udała się jak najlepiej.

Surfs Up! – będzie gra

Surfs Up! to nowy komputerowy film animowany, który trafi na ekrany w sierpniu tego roku – opowiada o pingwinie surferze, który marzy o karierze profesjonalisty. Obrazowi kinowemu towarzyszyć będzie gra o tym samym tytule, którą przygotowuje koncern THQ – ukaże się ona nieco wcześniej, bo już w lipcu. Będzie to sportówka, w stylu podobna nieco do Kelly Slater's Pro Surfer czy serii Tony Hawk's Pro Skater (z tym, że murki i kosze na śmieci zostaną zastąpione przez morskie fale).

Warhammer 40,000 – w sieci!

Plotki potwierdziły się – powstaje gra sieciowa wykorzystująca licencję świata **Warhammer 40,000**, choć nie zabiera się za nią, jak wcześniej podejrzewaliśmy, Relic Entertainment, znane ze strategii Warhammer 40K: Dawn of War. Pracuje nad nią studio o nazwie Vigil Games, dla którego będzie to debiut – bez obaw, jego szefem jest David Adams z NCsoft, a spora część zespołu tworzyła wcześniej masowe gry online. To wszystko, co na razie wiadomo, ale tytuł ten na pewno będziemy śledzić.

Gears of War na PC



To już ostatni news na ten temat, bo sprawa zdaje się przesądzona – **Gears of War**, fenomenalny shooter, który podbił serca ponad miliona posiadaczy konsoli Xbox 360, trafi na PC. Kiedy, tego nie wiadomo, ale szefowie Epic już nie udają, że nigdy do tego nie dojdzie – ostatnio w kilku wywiadach potwierdził to sam Mark Rein, wiceprezes studia.

Funcom rezygnuje z gier „offline"

Norweskie studio **Funcom**, znane z przygodówek The Longest Journey i Dreamfall, przestanie produkować tytuły oparte na trybie single player – głównie ze względu na piractwo. Studio skoncentruje się teraz na grach sieciowych, w tym m.in. na zapowiadanej już od dłuższego czasu produkcji **Age of Conan: Hyborian Adventures**.

Fall of Liberty + Turning Point



Zmienił się tytuł zapowiadanego na jesień tego roku FPS-a, osadzonego w bardzo ciekawym alternatywnym świecie, w którym przed rozpoczęciem II wojny światowej w wypadku samochodowym ginie Winston Churchill, co prowadzi do zdobycia USA przez nazistów. Do dotychczasowego **Fall of Liberty** dodano podtytuł **Turning Point**, wydawca gry, firma Codemasters, zapowiedziała też, że wkrótce ujawni więcej szczegółów na temat tej produkcji. Na pewno o nich napiszemy!

$kok Mistrzów Kodu

Codemasters zapowiada grę akcji o bankowych rabusiach

Posypały się pierwsze w tym roku zapowiedzi ciekawych, premierowych tytułów. Codemasters wyda, a studio inXile (twórcy Bard's Tale) przygotuje grę **Hei$t**, zręcznościówkę, której akcja toczyć się będzie w 1969 roku w San Francisco, gdzie będziesz musiał wykonać serię... skoków na banki.

Bohaterem Hei$t jest Johnny Sutton, recydywista, który właśnie wyszedł z więzienia – z planem zbicia fortuny na bankowych sejfach. Gra będzie się składała z szeregu misji-napadów, w trakcie których trzeba będzie wykazać się nie tylko zręcznością, ale i sprytem (dokładniej: umiejętnością omijania systemów alarmowych). Okradać będzie można nie tylko banki, ale również restauracje, bary ze striptizem czy opancerzone furgonetki. Każdy skok będzie się kończył – a jakże! – pościgiem, co oznacza, że tytuł ten będzie łączył elementy strzelaniny, skradanki i samochodówki.

W zapowiedziach brzmi nieźle – kiedy tylko poznamy więcej szczegółów na temat tej produkcji, na pewno do niej wrócimy. Premiera: jesień 2007.

Roger, znowu jadłeś burrito?

www.codemasters.com

Nowy wydawca na rynku

Grupa medialna Gamecock zapowiada pięć tytułów

Roszady w branży, szczególnie za granicą, to mało ciekawy temat dla zwykłych graczy – o tej warto jednak poinformować. Nowo powstała grupa medialna **Gamecock**, założona przez byłych szefów podobnej inicjatywy o nazwie Gathering of Developers, planuje zrewolucjonizować rynek, zapewniając twórcom gier nieograniczoną swobodę i finansowe wsparcie, byle tylko przygotowywali jak najlepsze produkcje. Wraz z informacją o powstaniu spółki Gamecock zapowiedział pięć tytułów, które ukażą się w tym roku. Będą to **Fury**, sieciówka łącząca konwencję RPG i FPS, poświęcona walkom między graczami (jesień 2007), **Insecticide**, gra action-adventure stylizowana na czarny kryminał (lato 2007), **Mushroom Men**, zręcznościówka o świecie opanowanym przez... muchomory (na szczęście tylko na konsole), **Hail to the Chimp**, konsolówka dla wielu graczy z minigierkami ze zwierzętami (wiosna 2008), oraz **Hero**, dzieło studia Firefly (ci od serii Twierdza). O tej ostatniej grze Gamecock podaje najwięcej informacji, choć ukaże się ona dopiero na wiosnę 2009 roku. Będzie to action-RPG, pierwszy, który przenosi graczy w „prawdziwe" lochy. Oznacza to, że nie znajdziesz worków ze złotem za każdym rogiem, a grafika będzie fotorealistyczna. Firefly obiecuje nam również rewolucyjny – i brutalny – system walki wręcz. Pożyjemy, zobaczymy – ostatnie części Twierdzy nie napawają nas optymizmem.

Coś czuję, że ten interes nie wypali.

www.gamecockmedia.com

Zostań blondynką!

dtp entertainment zapowiada nową grę przygodową

Niemiecka firma dtp entertainment, intensywnie inwestująca ostatnio w przygodówki, zapowiedziała nowy tytuł należący do tego gatunku. Będzie to **So Blonde**, gra o perypetiach atrakcyjnej, siedemnastoletniej blondyneczki o imieniu Sunny, która w wyniku katastrofy transatlantyku ląduje na bezludnej wyspie – jak się okaże, dziewczyna przeniosła się również w czasie, do epoki piratów. Produkcję tworzy francuskie studio Wizarbox (więc możemy liczyć na to, że wdzięki bohaterki zostaną z klasą wyeksponowane), a za fabułę odpowiada Steve Ince, jeden ze scenarzystów serii Broken Sword. Będziesz mógł pomóc Sunny już w listopadzie tego roku – na pewno ładnie się odwdzięczy...

www.wizarbox.com

Diabeł zapłacze... po raz czwarty!

Marzec był wyjątkowo dobry dla tych graczy, którzy zazdroszczą swoim konsolowym kolegom – poza PeCetową premierą Mercenaries 2 potwierdzono także komputerową wersję **Devil May Cry 4**! To dobry powód, by przygotować dużą zapowiedź tej gry – w Clicku pojawi się ona już za miesiąc.



Multiwinia = Darwinia w multi

Niezależny angielski developer, studio Introversion, planuje wydać odświeżoną, mocno zmodyfikowaną wersję swojej oryginalnej strategii Darwinia. Nowa odsłona nosić będzie tytuł **Multiwinia**, podstawowa różnica polegać będzie na obecności trybów sieciowych, które umożliwią współpracę lub walkę kilku graczom jednocześnie. Poprawi się również grafika, efekt finalny zobaczymy jednak nie wcześniej niż na początku 2008 roku...

Vampyre Story, czyli Vampyre World

Szybka aktualizacja zapowiedzi z poprzedniego miesiąca: gra Vampyre Story, o której wtedy pisaliśmy, zmieniła wkrótce po wysłaniu Clicka do druku tytuł na **Vampyre World**. Do producentów zaczęli się również zgłaszać pierwsi wydawcy – polskiego niestety jeszcze nie ma...

Guild Wars: Oko północy

NCsoft zapowiada dodatek do Guild Wars

Powstaje pierwszy add-on do **Guild Wars** – tak samą sprawę zapowiada NCsoft, uważając wcześniejsze samodzielne rozszerzenia Factions i Nightfall za oddzielne gry. Tymczasem nowy dodatek, zatytułowany **Eye of the North**, będzie wymagał jednej z wcześniejszych części i ma być przeznaczony dla graczy na najwyższych poziomach doświadczenia. Oko północy ma być pierwszym krokiem w stronę planowanego na 2009 rok Guild Wars 2, dlatego też pojawią się tu dwie rasy, które zostały zaprojektowane już z myślą o nowej grze: Asura i Norn. Poza tym w add-onie pojawi się 18 wielopoziomowych lochów i innych lokacji, 150 nowych umiejętności, 40 zestawów zbroi. Premiera Eye of the North – trzeci kwartał 2007.

www.guildwars.com



Wujek? Wujek! Co słychać, niech wuj opowiada!



Games for Windows Live – w maju

Microsoft uruchamia usługę znaną z konsol Xbox

8 maja do sprzedaży trafi **Halo 2** (przypominamy – tylko na Windows Vista) i z tej okazji uruchomiona zostanie usługa **Games For Windows Live**. To rozbudowany pakiet narzędzi, który ułatwia grę za pośrednictwem sieci, wspiera komunikację VoIP i umożliwia chwalenie się przed innymi graczami osiągnięciami w różnych tytułach. Dostęp do niego będzie dwustopniowy – darmowy poziom Silver umożliwi kontaktowanie się z innymi użytkownikami (głosowe, tekstowe itd.) oraz grę za pośrednictwem sieci w produkcje PC, płatny poziom Gold (49,95$ za miesiąc) doda do tego opcję zabawy z posiadaczami konsol Xbox 360 i rozbudowany system match-making, dobierający graczy o podobnym poziomie umiejętności. Nie wróżymy Games for Windows Live wielkiej kariery w naszym kraju...

Sam & Max w całości

Kompletny „sezon 1." zapowiedziany przez JoWooD

Wreszcie ktoś – dokładniej austriacka firma JoWooD – poszedł po rozum do głowy i postanowił wydać wszystkie epizody (właśnie ukazał się piąty, Reality 2.0) nowych przygód duetu Sam & Max – w całości i w pudełku. Gra rozprowadzana dotąd w odcinkach i przez sieć ukaże się w Europie pod tytułem **Sam & Max: Season 1** już w sierpniu. Yeah!

www.jowood.com



Nie, naprawdę, czuję się całkiem normalnie!

Lego Online

Na razie nie znamy szczegółów, ale już sama zapowiedź jest ciekawa – duński koncern **Lego** i studio **NetDevil** (twórcy Auto Assault) podpisali umowę, na mocy której powstanie sieciowa gra, której akcja toczyć się będzie w świecie zbudowanym ze znanych na całym świecie klocków. Data premiery: pierwsza połowa 2008 r.

Flight Simulator X: Adrenaline

Microsoft wyda jesienią dodatek do **Flight Simulator X** zatytułowany **Adrenaline**. Poza nowymi samolotami (między innymi myśliwiec Mustang P-51) i poprawioną grafiką posiadacze rozszerzenia dostaną możliwość wzięcia udziału w powietrznych wyścigach, które będą główną nowinką add-ona. Dla fanów!



Bezwarunkowa miłość i Fable 2

Podczas imprezy Game Developers Conference Peter Molyneux zdradził, co miał na myśli, zapowiadając nowy element rozgrywki **Fable 2**, do którego kluczem były słowa „bezwarunkowa miłość". Chodzi o to, że bohater będzie mógł podróżować po świecie gry z... psiakiem. Zwierzakiem będzie kierowało jego własne AI, za to podobnie jak heros będzie się on rozwijał wraz z kolejnymi zaliczonymi przygodami. Cóż, pomysł niezły, ale spodziewaliśmy się czegoś bardziej rewolucyjnego...

Archon powraca

Szykuje się nowa wersja oldskulowej gry **Archon**, łączącej elementy bijatyki i... szachów. Remake klasyka przygotowany zostanie przez studio Myriad Interactive i to niestety umiarkowanie dobra wiadomość – ekipa ta znana jest z niezbyt udanej serii Crazy Frog Racer.

Zrób grę z Davidem!

Firma **Acclaim**, znana już wcześniej z szalonych pomysłów marketingowych (m.in. kasa dla rodziców, jeśli nazwą swoje dziecko Turok), znów zaskakuje. Ich najnowszy projekt to **Top Secret** – MMO, nad którym pracuje David Perry (wymyślił taką grę, jak Messiah...).



Będzie to coś w stylu „Idola" – internauci mają wysyłać Davidowi pomysły, własne grafiki itd., a on wybierze z tego zespół najlepszych i razem z nimi stworzy kolejny sieciowy hit na miarę World of Warcraft lub Second Life. Wiadomość z ostatniej chwili – podobno ma to być ścigałka. Ścigałka? Więcej na stronie topsecret.acclaim.com. Nie pomyl kolejności...

Kompania 2?

Nie jest to wielkie zaskoczenie, ale pojawiły się pierwsze informacje o tym, że Relic pracuje nad **Company of Heroes II**. Więcej informacji niedługo – ale już teraz wiadomo, czego można się spodziewać. Znów trzeba będzie skopać tyłki wrogowi... Cóż, służba nie drużba!

Mythos – za darmo!

Mythos, grę stworzoną przez Flagship Studios do testowania kodu sieciowego Hellgate: London, **każdy będzie mógł ściągnąć bez żadnych**



opłat. Znając życie, okaże się pewnie, że Mythos stanie się kolejnym internetowym szaleństwem, o którym zrobią program do TVN24. Jeśli chcesz się załapać przed wszystkimi, zaglądaj regularnie na: www.mythos.com. Wersja freeware do ściągnięcia już niedługo!

www.empireearth.com

Empire Earth po raz trzeci!

Mad Doc Software powraca z nowym RTS-em

Cykl Empire Earth nie cieszy się w Polsce taką popularnością jak choćby Age of Empires, ale pod względem liczby egzemplarzy sprzedanych na świecie to jedna z serii najchętniej kupowanych przez fanów gatunku. Dlatego zapowiedź premiery nowej części gry Mad Doc Software to wydarzenie. EE III ukaże się na jesieni i oczywiście wciąż będzie to RTS.

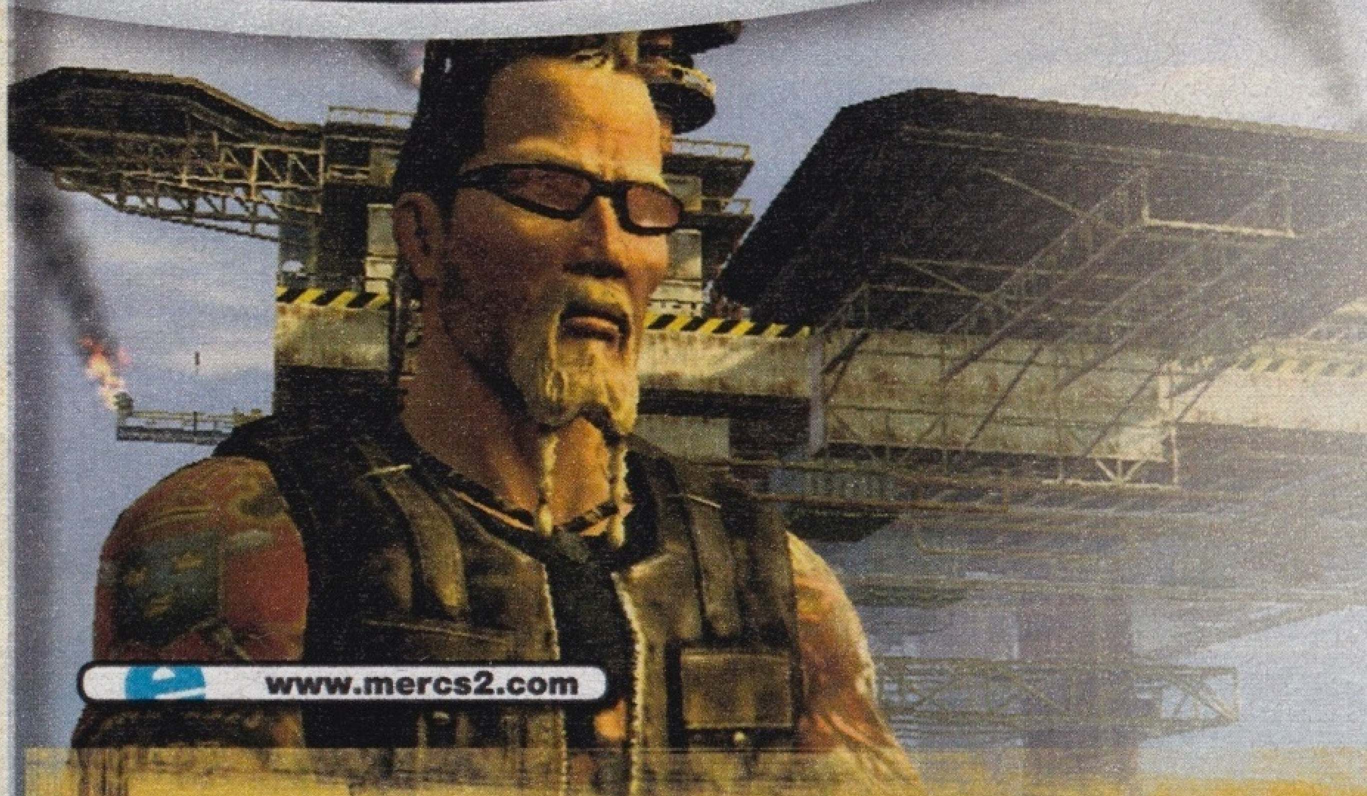
Jednym z ciekawszych jego elementów będzie tryb pozwalający rozwijać wybraną nację w ciągu lat, a nawet wieków – w pewnym sensie będzie to więc coś w rodzaju Civilization, z rozgrywką w czasie rzeczywistym i większej koncentracji na bitwach, tak lądowych i morskich, jak i powietrznych. Częścią tego trybu będą również dynamicznie generowane misje, uzależnione od układu sił na mapie i poziomów technologicznych walczących ze sobą nacji itd.

Interesujący jest też podział na frakcje – zamiast państw istniejących rzeczywiście, do wyboru będą trzy strony konfliktu – zachodnia (wzorowana na kulturze europejskiej), środkowo-wschodnia (tu inspiracją były kraje arabskie i afrykańskie) oraz wschodnia (podobna do ludów azjatyckich). Ogólny klimat **Empire Earth III** ma być nieco luźniejszy niż w poprzednich częściach, więcej będzie humoru w dialogach i opisach misji. Kolejne informacje – już w następnym numerze.





Morał? Make love, not war!



www.mercs2.com

Mercenaries 2 także na PC!

Wojskowe GTA wyjdzie nie tylko na PS3

Świetne wieści dla fanów produkcji typu GTA – to zapewne wpływ nowego wydawcy, koncernu EA, że studio Pandemic zdecydowało się przygotować tworzoną przez siebie grę, **Mercenaries 2: World in Flames**, także na Xboxa 360 i – hallelujah! – PC. Jest się z czego cieszyć, bo pierwsza część Najemników była jednym z lepszych tytułów typu GTA, także dzięki temu, że jej akcja toczyła się na froncie konfliktu, jaki rozgrzał na obszarze Półwyspu Koreańskiego. Druga część, obdarzona dużo lepszą oprawą audiowizualną, dzieje się w Wenezueli – tym razem wojna toczyć się będzie o złoża ropy naftowej. Najważniejsze cechy Mercenaries 2 to środowisko gry, które można niemal całkowicie zdemolować, ogromny arsenał, opcja gry co-op dla dwóch graczy, możliwość prowadzenia pojazdów mechanicznych i – z nieco innej beczki – werbowania najemników do wsparcia w szczególnie trudnych misjach. Premiera w listopadzie, a nasza obszerniejsza zapowiedź już w przyszłym numerze.



Nikogo nie ma? Nie wierzę...



...znowu ta promocja w salonach Peugot?

Morderstwo w tropikach

Nowa gra na podstawie powieści Agathy Christie!

Specjaliści od przygodówek, firma The Adventure Company, zapowiedzieli grę **Agatha Christie: Evil Under the Sun**, kolejną wykorzystującą motywy powieści angielskiej pisarki uznawanej za mistrzynię suspensu. Tym razem ulubiony bohater Agaty, detektyw Poirot, trafia na tropikalną wyspę, na której musi wśród 20 podejrzanych odkryć zabójcę znanej aktorki. W porównaniu z wcześniejszą produkcją o Poirocie, Morderstwem w Orient Expressie, nowy tytuł ma oferować wygodniejszy interfejs oraz bardziej rozbudowane opcje dialogowe, w większym stopniu wpływające na dalszy przebieg fabuły. Czekamy – oby twórcy gry okazali się równie punktualni jak jej bohater i zgodnie z zamierzeniami wydali ją w październiku tego roku!

www.adventurecompanygames.com

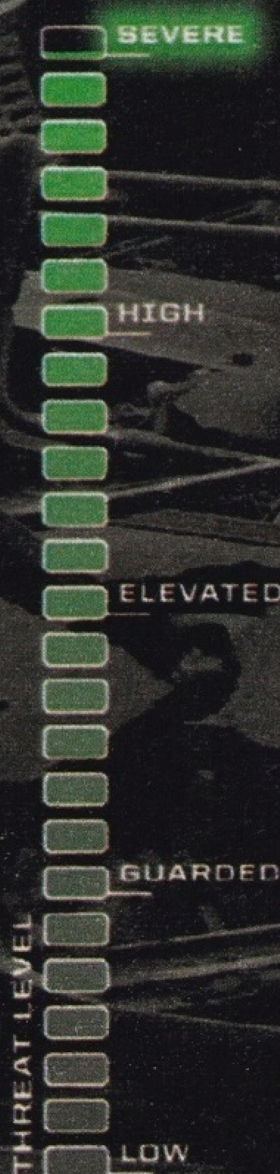
Licencja na Crysis

Silnik Crysisa w nowej grze!

Firma Avatar Reality ogłosiła, że jako pierwsza podpisała kontrakt na licencjonowanie silnika **CryEngine 2**, który napędza grę Crysis. Avatar opracuje na jego podstawie wirtualny świat, w którym każdy będzie mógł stworzyć dowolną postać i wchodzić nią w interakcje z innymi uczestnikami zabawy. W skrócie: szykuje się Second Life z nieporównywalnie lepszą grafiką.



COMMAND & CONQUER 3
WOJNY O TYBERIUM



CONRAD



-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA

Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**



Gra w polskiej wersji językowej (z napisami) na PC DVD





JUŻ WKRÓTCE



POWERED BY gamespy



To wielkie wydarzenie – na rynek trafia nowa część jednej z pięciu najbardziej popularnych gier na PC. Takim produkcjom zwykle trudno sprostać oczekiwaniom, ale Wojny o Tyberium... o dziwo nawet je przerastają.

Zakrwawiony pancerz? Zabłocony wizjer? Płyn Mr. Muscle Military Lux wyczyści wszystkie plamy!

COMMAND & CONQUER 3
WOJNY O TYBERIUM™

Takich właśnie gier oczekuję od Electronic Arts, największej firmy naszej branży. Świetnie wyprodukowanych, zrealizowanych z rozmachem zagwarantowanym przez wysoki budżet, czerpiących garściami z historii komputerowej rozrywki, a jednocześnie na tyle nowoczesnych, że **nawet ktoś, kto – w tym wypadku – jeszcze ssał smoczek, gdy Kane po raz pierwszy zagrażał pokojowi na świecie, będzie bawił się znakomicie.** Przed premierą Command & Conquer 3 nie liczyłem na wiele – szczególnie biorąc pod uwagę fakt, jak wielkie wrażenie zrobił na mnie kilka tygodni wcześniej Supreme Commander – i być może właśnie dlatego Wojny o Tyberium tak miło mnie zaskoczyły. Dla fanów gatunku RTS to pozycja obowiązkowa! – i to zarówno dla generałów, jak i dowódców z niewielkim frontowym doświadczeniem...

Tych pierwszych czeka jednak dużo większa frajda, choćby z powodów sentymentalnych. **GDI, Kane, Mammoth Tank, Nod Commando – jeśli znasz te nazwy, Wojny o Tyberium nie tylko wciągną cię swoją wysoką grywalnością, ale też przywołają wiele wspomnień** z nocy spędzonych przed komputerem w czasach systemu DOS i kart graficznych Voodoo. Ostatnie, wydane w 2003 roku części serii C&C (czyli Generals z add-onem Zero Hour) przedstawiały konflikt USA, Chin i terrorystów z GLA. Poprzednie (Red Alert 2 plus dodatki) – alternatywną wersję historii, w której Rosjanie dokonali inwazji na Amerykę w pierwszej połowie XX wieku. To oznacza, że frakcje Global Defense Initiative i Bractwo Nod, od wojny których zaczął się cały cykl Command & Conquer, po raz ostatni zwarły się w 1999 roku, w C&C Tiberian Sun! Długo musieliśmy czekać na (kolejny) powrót Kane'a...

Wojny o Tyberium rozgrywają tę sentymentalną kartę bezbłędnie – fabułę gry napędzają sekwencje wideo z udziałem żywych aktorów (znak rozpoznawczy serii), a wydarzenia z wcześniejszych produkcji opatrzonych tytułem C&C (np. zniszczenie świątyni Nod z finalnej misji Tiberian Sun) wspominane są w dialogach. Przede wszystkim **pojawia się też Kane, demoniczny przywódca Bractwa Nod, który znów wydaje się absolutnie przekonany o tym, że najlepszym wyjściem dla ludzkości jest całkowita zagłada.** Kampania Global Defense Initiative zaczyna się zmasowanym atakiem terrorystycznym, którego częścią jest wysadzenie stacji orbitalnej, gdzie przebywają niemal wszyscy dowódcy sił „dobrego" GDI. To, co wydaje się konfliktem starych nieprzyjaciół, okazuje się jednak rozgrywką o dużo większą stawkę – Wojny o Tyberium wprowadzają bowiem trzecią, zupełnie


Każdy chce być blisko, gdy strzelają race.


Ni to pies, ni to wydra, raczej coś na kształt... płaszczki?





Nod atakuje Biały Dom. Stany będą miały łysego prezydenta?

Edycja Kane – nie w PL

Poza standardowym wydaniem Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium, Electronic Arts przygotowało również specjalną wersję kolekcjonerską o nazwie Kane Edition. Poza tym wszystkim, co znajdzie się w podstawowej edycji, do efektownego pudełka Kane Edition trafi dodatkowa płyta DVD z najróżniejszymi materiałami filmowymi (m.in. dokument o powstawaniu gry, filmiki instruktażowe przedstawiające różne strategie walki oraz sceny usunięte i nieudane ujęcia z planu), pięcioma mapami do gry w sieci, pięcioma niedostępnymi nigdzie indziej tapetami oraz alternatywnymi „skórkami" dla wszystkich jednostek występujących w grze. Niestety w Polsce to wydanie nie będzie dostępne... ale nie trzeba się tym przejmować. U nas pojawi się limitowana edycja kolekcjonerska przygotowana specjalnie z myślą o polskim rynku, w dwóch wersjach pudełka, dla GDI i Nod – a w niej wszystko to, co w zachodniej Kane Edition, plus podkładka pod mysz i gruby poradnik do gry, w którym znajduje się też opis historii serii.



nową, a przy tym naprawdę interesującą frakcję – Obcych o nazwie Scrin.

Kosmici, zaprojektowani z dużą fantazją, w niczym nie przypominają „ludzkich" jednostek GDI i Nod. Scrin pojawiają się na Ziemi w poszukiwaniu tytułowego tyberium, substancji o niezwykłej wartości, a jednocześnie – w realiach świata gry – jedynego surowca i waluty. Niestety Obcy są frakcją zaprojektowaną głównie z myślą o pojedynczych potyczkach z komputerem i rozgrywkach w sieci – w kampaniach dla jednego gracza pojawiają się jako przeciwnik lub... w formie pewnej niespodzianki, której ze względu na szacunek dla specjalistów od promocji pracujących w EA tutaj nie zdradzę.

Całość trybu single obejmuje ponad 30 etapów, podzielonych na kampanie GDI i Nod. Każda z nich składa się z pięciu aktów, rozgrywanych w różnych regionach naszego globu. W misjach Global Defense Initiative będziesz prowadził operacje w okolicach Waszyngtonu, na Bałkanach, w Niemczech, Północnej Afryce i Włoszech, zaś sterując Nod, odwiedzisz dodatkowo Brazylię i Australię (fabuła obu kampanii częściowo się pokrywa). Twórcy gry chwalą się nieliniową strukturą zabawy, ale to raczej tylko zabieg marketingowy – chodzi bowiem o to, że w kilku momentach możesz wybrać kolejność, w jakiej zabierzesz się za wykonywanie dwóch dostępnych w tym samym czasie misji, tak czy owak musisz jednak przejść obie.

Na miejscu EA nie bawiłbym się jednak w podsycanie atmosfery tajemnicy wokół kosmitów Scrin czy wychwalanie pseudonieliniowości w kampanii dla jednego gracza – tak naprawdę to tylko błahostki w porównaniu z tym, o czym w przypadku Wojen o Tyberium trzeba mówić najgłośniej. **To produkcja nieprawdopodobnie grywalna i zaskakująco dynamiczna; strategia, która tempem mogłaby rywalizować z niejedną grą akcji.** Jest przy tym na tyle złożona pod względem dostępnych zagrywek taktycznych i zróżnicowana, jeśli chodzi o możliwości jednostek, że mimo swojej szybkości powinna spodobać się nawet tym graczom, którzy przywykli do dużo bardziej powolnych, typowych pozycji.

Frakcje GDI i Nod po raz ostatni zwarły się w 1999 roku. Długo musieliśmy czekać na powrót Kane'a...

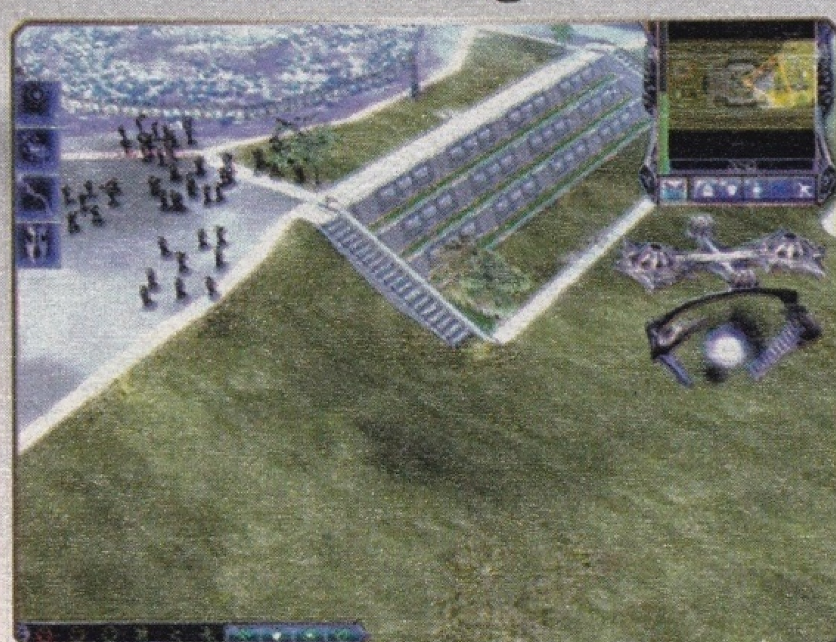


To prawdziwa wojna światów...

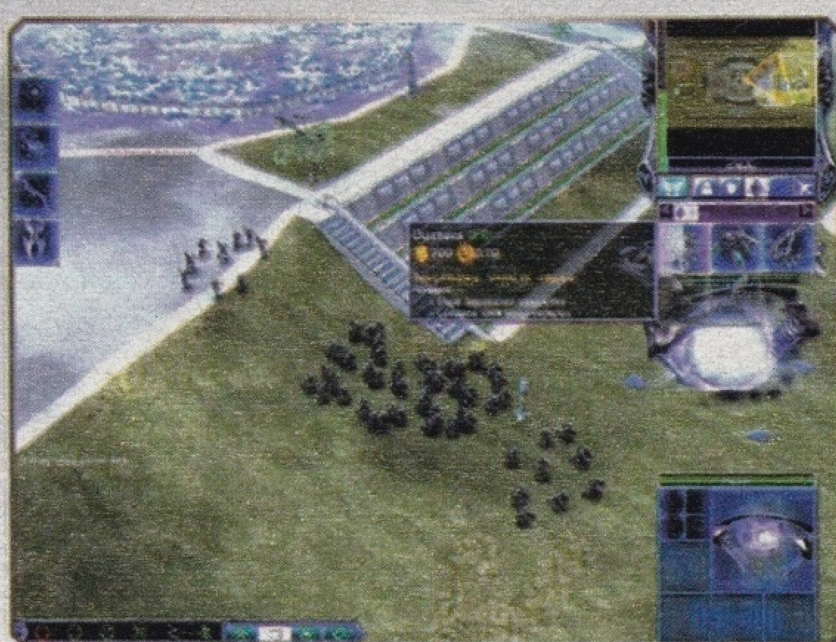
Największa w tym zasługa interfejsu, który zaprojektowano bardzo elegancko, intuicyjnie, w pewnym stopniu nawet nowatorsko. W typowych RTS-ach, by stworzyć jednostkę, trzeba kliknąć fabrykę (a więc często przenieść się z kamerą znad rozgrywającej się gdzieś potyczki), a potem na ikonkę oznaczającą konkretny rodzaj wojska. W Wojnach o Tyberium odpowiedni panel dostępny jest cały czas, możesz więc wydać rozkaz wyprodukowania oddziałów wsparcia, cały czas pilnując tego, by atak na bazę GDI przebiegał zgodnie z twoim planem.

AKCJA Buzzers kontra GDI

Buzzers to jedna z ciekawiej zaprojektowanych jednostek w całej serii C&C, podstawowa broń Obcych przeciwko piechocie. Dlaczego?



1 Nadciągają żołnierze GDI! Za chwilę dotrą do bazy Scrin i zaczną ją metodycznie niszczyć...



2 Szybko! Nie ma czasu do stracenia – wybierz odpowiednią zakładkę interfejsu i wyprodukuj kilka oddziałów Buzzers.



3 Niespodzianka! Piechota GDI jest zaskoczona, a Buzzers „przeskakują" od oddziału do oddziału.



4 I po sprawie. Moje maleństwa czekają na kolejną porcję armatniego mięska...

Czołgi Mammoth robią zadymę. Fuck yeah!

To się nazywa zmasowany atak...

No, chłopie, trochę chyba przesadziłeś z tymi sterydami, co?

Przy tempie, w jakim toczy się rozgrywka C&C 3, rozwiązanie to sprawdza się znakomicie.

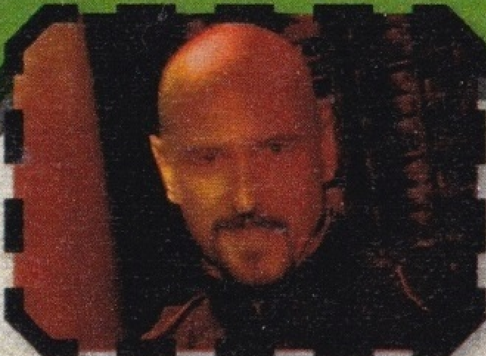
Dynamikę zabawa zawdzięcza również temu, w jaki sposób skonstruowane są misje. Żadna z nich raczej nie trwa więcej niż pół godziny (oczywiście każda kolejna jest nieco dłuższa i ciut trudniejsza), drzewko technologii otwiera się bardzo szybko, nie ma więc kłopotu z dostępem do najpotężniejszych jednostek (a więc zupełnie inaczej niż w Supreme Commanderze), a w trakcie etapów, obok głównych, są też zadania poboczne, zwykle aktywowane wraz z odkrywaniem nowych zakamarków mapy. Innymi słowy – cały czas coś się dzieje, a pojawiające się problemy rozwiązujesz przy użyciu ciężkiej artylerii. **Bardzo to amerykańskie (nawet muzyka przygrywająca w tle ma dużo ostrych, gitarowych riffów), ale na szczęście sprzedane z lekkim przymrużeniem oka** – podobny styl w grze Act of War denerwował, ale tu pasuje, a nawet budzi sympatię.

Również **algorytmy AI wymuszają szybkie podejmowanie decyzji – komputer gra aktywnie i raczej ostro**, choć komuś, kto na RTS-ach wykończył niejedną myszkę, polecałbym raczej uruchomienie Wojen o Tyberium od razu na najwyższym poziomie trudności. Decydując się na pojedynczą bitwę z AI, można określić reprezentowany przez nią styl walki – jest ich kilka, np. turtling (komputer bunkruje się we własnej bazie) lub guerilla (taktyka podjazdowych ataków niewielkich sił). Rzekomo również w kampanii dla jednego gracza komp walczy na różne sposoby, ale i tu, i tu trudno dostrzec wyraźne różnice. Nie zmienia to jednak faktu, że sztuczna inteligencja nie popełnia większych pomyłek, stanowi solidne wyzwanie, sprawia, że rozgrywka w pojedynkę jest satysfakcjonująca.

Wojny o Tyberium mają wiele elementów charakterystycznych dla serii C&C – przede wszystkim bardzo wysoką grywalność.

Spośród wszystkich jednostek występujących w grze moją największą sympatię wzbudziły: podstawowa „piechota” Scrin, czyli tzw. Buzzers, oraz klasyczne, znane z wcześniejszych części serii czołgi Mammoth. Te pierwsze to chmara fruwających insektów, rodem z najbardziej przerażających dreszczowców sci-fi (trzeba zobaczyć, jak radzą sobie z piechotą GDI!!!!). Te drugie przypomniały mi zaś, skąd wzięła się stosowana w RTS-ach taktyka „tank rush” – właśnie z pierwszego C&C, gdzie pojawiły się te stalowe bestie, które wpuszczone do nieprzygotowanej odpowiednio bazy wroga potrafią zrównać ją z ziemią w kilkadziesiąt sekund. Buzzers i Mammoth zwracają szczególną uwagę, ale **wszystkie oddziały pełnią swoją konkretną funkcję w arsenale każdej frakcji.**

To kolejny z atutów Wojen o Tyberium. Zespół odpowiedzialny za grę, studio EA LA, to ekipa z ogromnym doświadczeniem i pewnie temu właśnie zawdzięczamy to, w jaki sposób zrównoważono wszystkie trzy strony konfliktu. Co ciekawe, **większość ich struktur – budynków produkcyjnych, obronnych i pomocniczych**



Kane, czyli Kucan

Jedną z nielicznych postaci, która broni się w filmikach pojawiających się między kolejnymi misjami, jest Kane, przywódca Bractwa Nod, w którego rolę wcielił się po raz kolejny Joseph Kucan, aktor amator i producent... filmowych przerywników do gier studia EA LA. Choć znany jest najbardziej właśnie z serii C&C (w Red Alert grał np. doradcę Stalina), pracował również przy innych tytułach, w tym m.in. Dune 2000, Blade Runner czy 007: Nightfire.



Multi na żywo

Z trybem multi Command & Conquer 3 związany jest pewien dość ciekawy i potencjalnie rewolucyjny pomysł – otóż wszystkie rozgrywane mecze będzie można transmitować za pośrednictwem oficjalnej strony WWW gry (z ok. 10-minutowym opóźnieniem, by zawodnicy nie podpowiadali sobie wzajemnie). Co więcej będzie się również dało wyznaczyć komentatora takiej potyczki, który będzie podkręcał atmosferę, a także wyjaśniał to, co dzieje się na ekranie przy użyciu telestratora, czyli pakietu narzędzi umożliwiających nanoszenie na pole bitwy strzałek itd. (jak w meczach piłki nożnej). Cały ten system, noszący nazwę BattleCast, pomyślany został oczywiście głównie z myślą o turniejach, a twórcy liczą na to, że dzięki niemu zarówno najlepsi gracze, jak i najlepsi komentatorzy staną się gwiazdami internetowych społeczności C&C. Niestety nie mieliśmy okazji sprawdzić, jak wszystko to działa – przekonamy się wkrótce po premierze gry.


Rozplenili się ci czerwoni...


Kantyna zamknięta – dziś nie będzie grochówki.


Josh wydaje się trochę zagubiony...

– **funkcjonuje tak samo** (choć oczywiście różnią się wyglądem), **natomiast odmienne są jednostki i dodatkowe opcje taktyczne** dostępne dla poszczególnych frakcji. Bractwo Nod korzysta z samobójców rzucających się na pojazdy GDI w kamizelkach owiniętych materiałami wybuchowymi oraz z sabotażystów, którzy używają maskujących pól siłowych; Obcy wysyłają do boju jednostki dziwaczne, inspirowane podwodną fauną i światem insektów; Global Defense Initiative atakuje z kolei głównie pojazdami zmechanizowanymi – mimo to żadna ze stron nie ma wyraźnej przewagi, dzięki czemu starcia godnych siebie przeciwników są zawsze emocjonujące, niezależnie od tego, które frakcje biorą w nich udział. To jeden (ale nie jedyny, patrz: ramka) z powodów, dla którego **C&C 3 niemal na pewno będzie wkrótce jedną z najbardziej popularnych strategii w rozgrywkach sieciowych.**


Pali się, moja panno – na dodatek pięknie.

Bardzo wysoka ocena widniejąca w metryczce jest jak najbardziej uzasadniona, co nie znaczy, że Wojny o Tyberium pozbawione są wad. To raczej drobiazgi, ale trzeba o nich napisać. Dziwi choćby to, że gra nie informuje o pojemności silosów przechowujących wydobyte tyberium, a gdy się one zapełnią, słychać tylko jeden komunikat głosowy, choć lepiej byłoby, gdyby gdzieś na ekranie zapalała się przyciągająca uwagę lampka alarmowa. Szkoda też, że choć jednostki można produkować, nie opuszczając pola walki, to już by wskazać miejsce „zbiórki" dla czołgów, które dopiero co zjechały z taśmy, trzeba przełączyć się na fabrykę.

Największą słabością gry są jednak filmy z aktorami, tandetne tak, że aż – przepraszam za ten wyświechtany zwrot – **zęby bolą.** Ich realizacja musiała stanowić dość poważny wydatek, tymczasem efekt raczej budzi śmiech. Choć w obsadzie znajdują się takie „gwiazdy" jak Michael Ironside (oglądałeś „Pamięć absolutną", „Top Gun" albo „Żołnierzy z kosmosu"?), Billy Dee Williams (Lando z „Gwiezdnych Wojen", w wypowiedziach dla prasy mówi, że przy tej roli bawił się najlepiej właśnie od czasu „Star Wars") czy Josh Holloway (Sawyer z serialu „Lost"), nikomu nie udało się oddać emocji, które powinny towarzyszyć ich postaciom w przedstawionych sytuacjach. Eksploduje stacja orbitalna wypełniona ludźmi, Nod przygotowuje wystrzelenie rakiety z ładunkiem nuklearnym, a generał Jack Granger grany przez Michaela Ironside'a komentuje to tak, jakby opowiadał o przepisach BHP w miejscu pracy. Dobrze, że przynajmniej aktoreczki zatrudnione do tego projektu są dość apetyczne – szczególnie Tricia Helfer, znana z serialu „Battlestar Galactica", w grze prawa ręka Kane'a.

Nawet jednak te sztuczne filmiki w pewien przewrotny sposób budują klimat gry i przypominają historię serii – te z pierwszego Command & Conquer też przecież nie zasługiwały na nagrodę Amerykańskiej Akademii Filmowej. Najważniejsze, że Wojny o Tyberium mają również inne niż „żywe" przerywniki elementy charakterystyczne dla serii C&C – przede wszystkim bardzo wysoką grywalność. **Dotychczas na całym świecie sprzedało się 25 milionów gier opatrzonych tytułem Command & Conquer** – nie zdziwiłbym się, gdyby dzięki Wojnom o Tyberium liczba ta wzrosła co najmniej o 10%.

Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium

Producent:	Dystrybutor PL:
EA LA	EA Polska

http://www.commandandconquer.com/

cena 139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP/Vista

(+) fantastyczna grywalność • powrót do konfliktu GDI i Nod • świetnie zaprojektowane i zrównoważone jednostki • szybkie tempo akcji • dużo trybów rozgrywki i map • bardzo solidny tryb single i ciekawe opcje do gry w sieci • optymalizacja silniczka gry

(–) drobne niewygody w interfejsie • kiczowata, sztuczna gra żywych aktorów w filmach między misjami

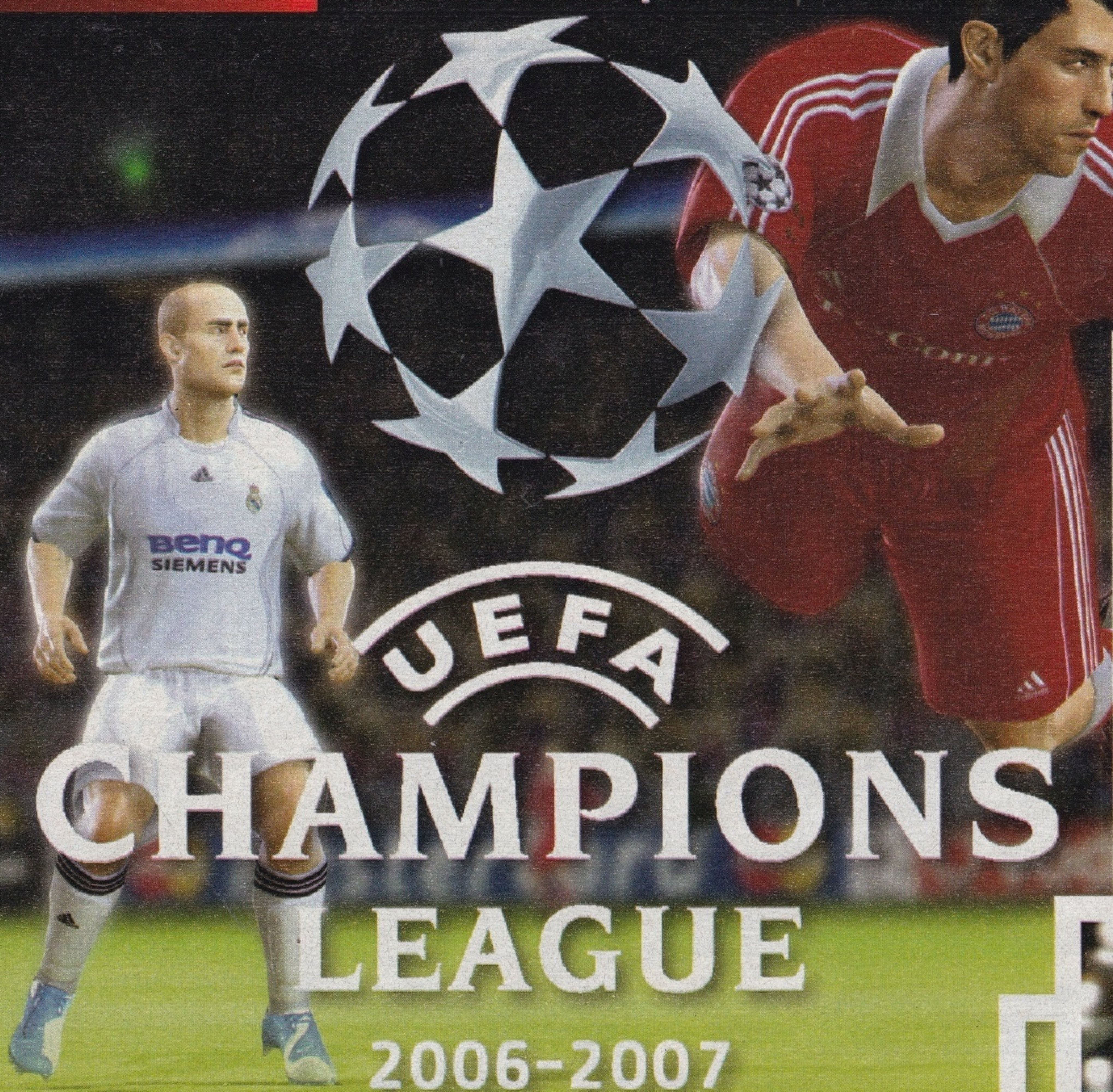
C&C 3 pokazuje, że można stworzyć nowoczesnego RTS-a bez nadmiernego komplikowania gry (co zrobił np. Supreme Commander).

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 4+

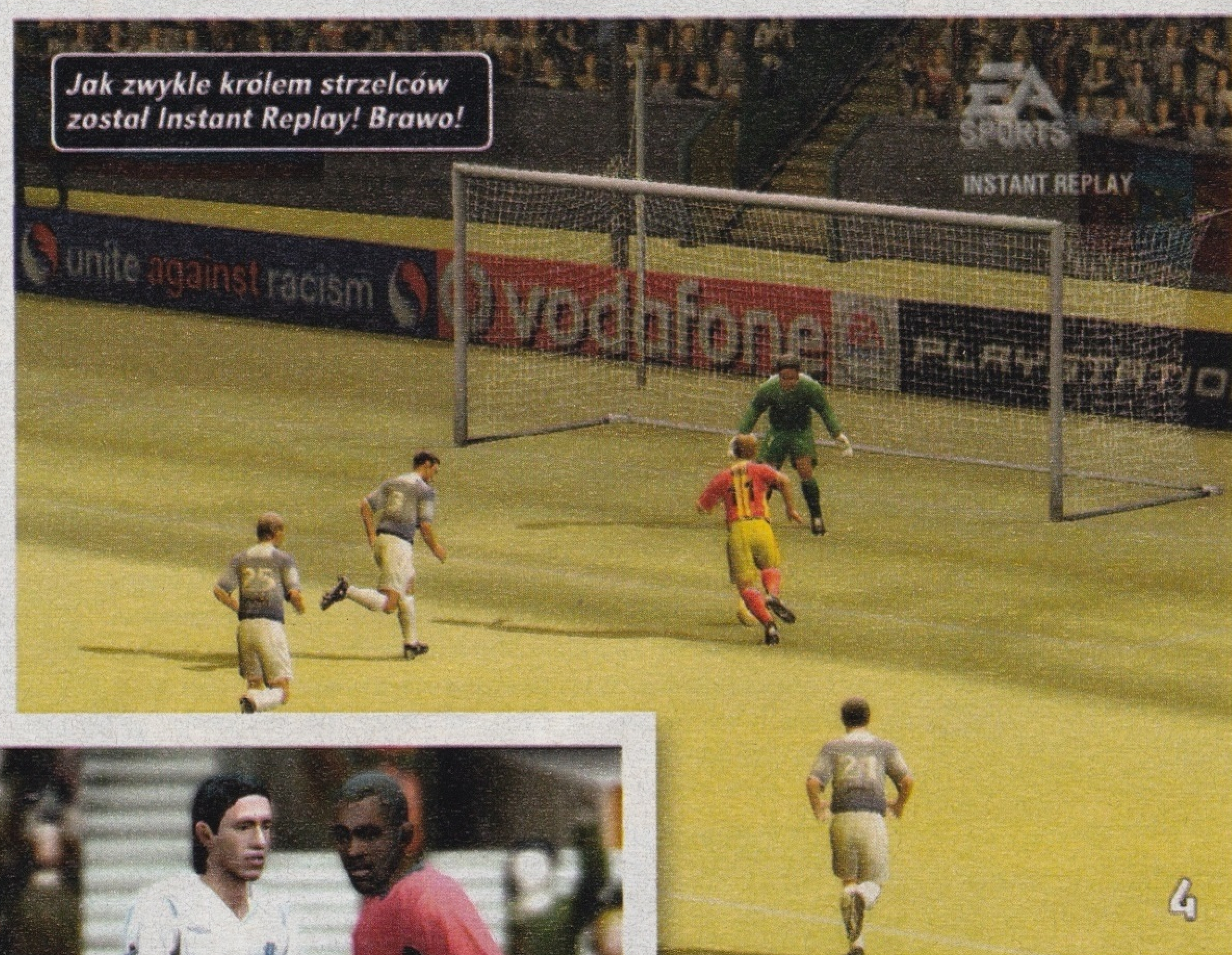
OCENA 5+

Autor: Foch77

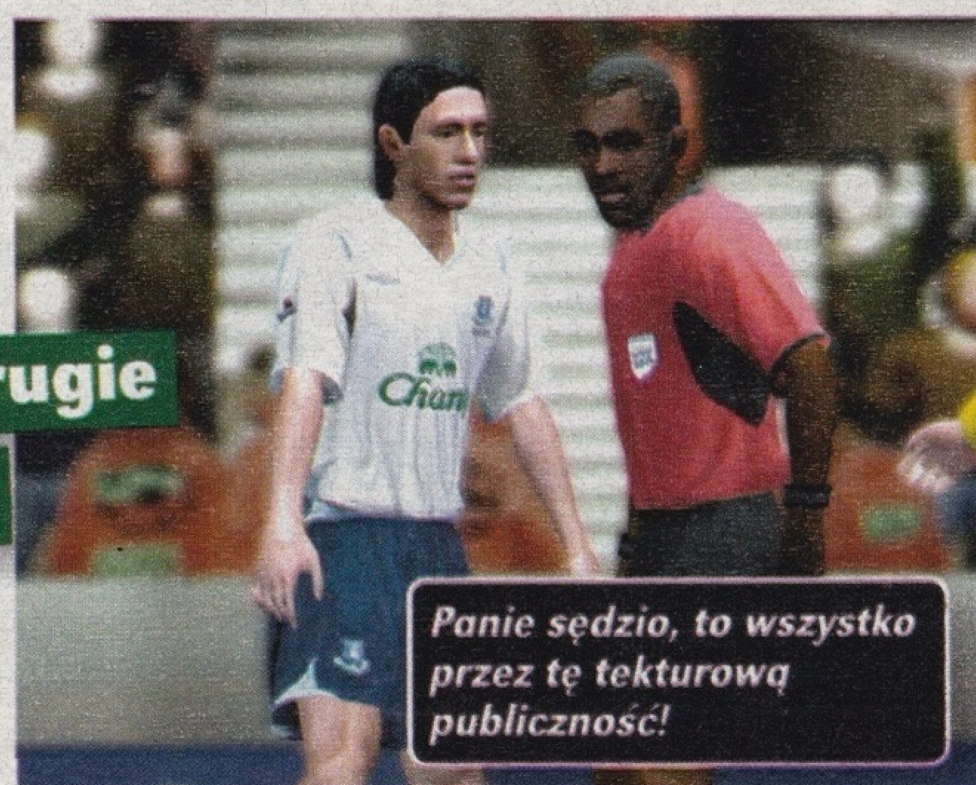
UEFA PES-a nie pokona.



Konkurs na najgłupszą minę w Clicku. W kategorii „zez miesiąca": I miejsce!



Jak zwykle królem strzelców został Instant Replay! Brawo!



Panie sędzio, to wszystko przez tę tekturową publiczność!

UEFA Champions League 2006-2007

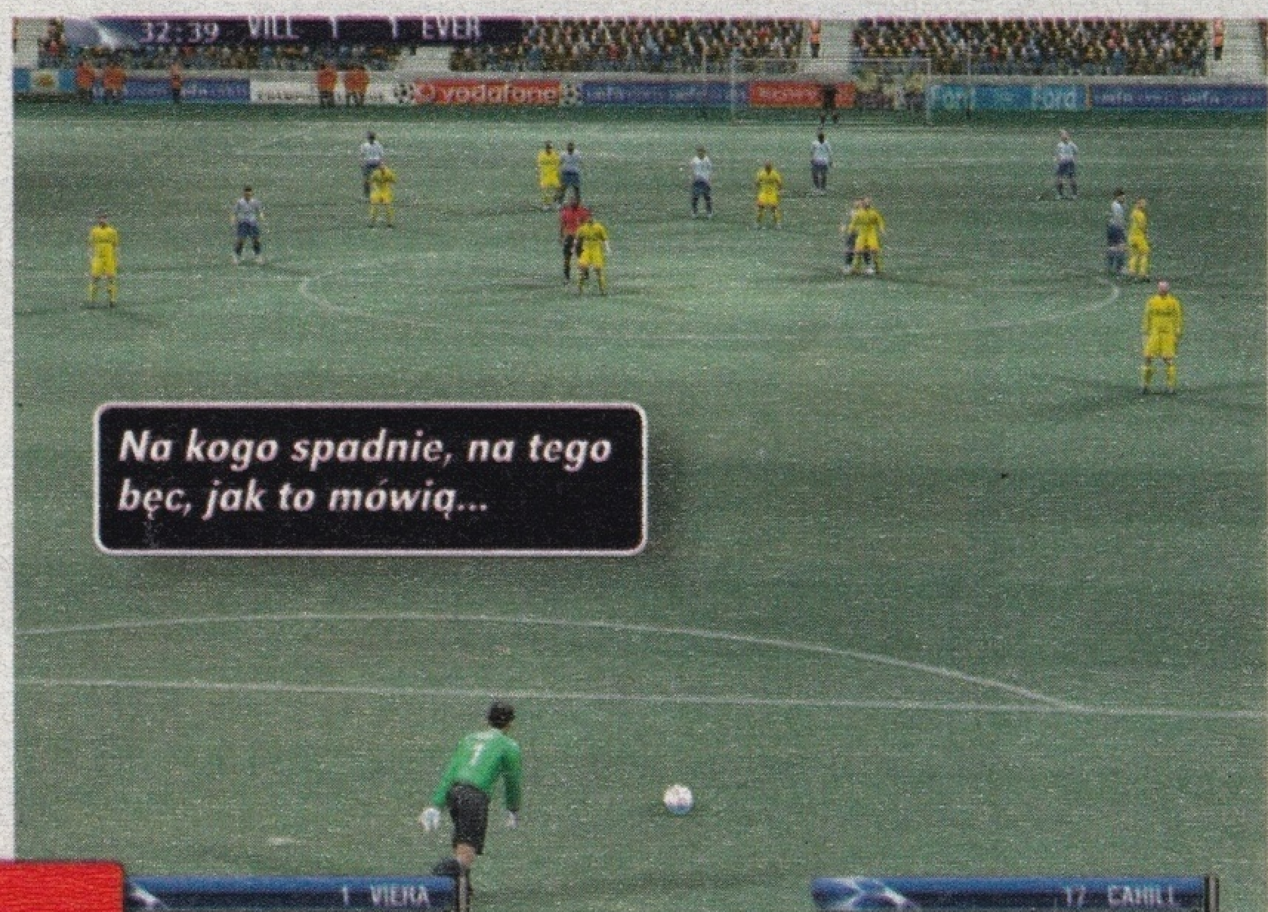
Bardzo się postaram napisać tę recenzję tak, żeby co drugie zdanie nie pojawiało się stwierdzenie „ale w PES-ie jest lepiej". Nie obiecuję jednak, że mi się to uda.

Nie jest łatwo recenzować jakąkolwiek kopaną z Electronic Arts, gdy codziennie się gra (czasem i po kilka godzin) w Pro Evolution Soccer 6. Nie jestem w stanie nie porównywać tych gier, a także nie złościć się, że w **UEFA nie ma nawet drobnej części możliwości, które daje genialny tytuł Konami.**

Żeby nie było niejasności: nie chodzi mi oczywiście o warstwę pozameczową – choć z przyczyn oczywistych gra EA nie pozwala na objęcie kontroli nad reprezentacjami, a dostępne kluby są tylko z europejskich lig, to i tak **liczba opcji i rodzajów rozgrywki bije PES-a na głowę.** Mamy tu ciekawy tryb Treble, w którym zadaniem gracza jest poprowadzenie drużyny do wszystkich możliwych sukcesów – zwycięstw w ekstraklasie, pucharach i oczywiście Lidze Mistrzów. Do tego przed meczami dochodzą kolejne zadania – ktoś tam musi grać na odpowiedniej pozycji, innym razem należy wygrać dwiema bramkami itp., itd.

Podobnie wygląda też inny tryb, znany dobrze z cyklu FIFA – wyzwania. Czegoś takiego również bardzo brakuje mi w ProEvo. **Twoim zadaniem jest np. zdobyć wyrównującego gola w ciągu 10 ostatnich minut, nie przegrać meczu, w którym już masz dwie bramki w plecy** itd. Łatwo nie jest, ale satysfakcję (i jeszcze możliwość wykonywania punktowanych zadań dodatkowych – np. wygrać trzema bramkami) wyzwania dają naprawdę sporą. Wszystko to jednak o kant piłki potłuc, gdyż...

...najważniejszy element UEFA CL 2006-2007 kuleje. Może to moje spaczenie rewelacyjnym PES-em, ale do tego, jak wyglądają mecze w tytule EA, przyzwyczaić się nie mogę. Przede wszystkim – **gra jest dużo łatwiejsza, tak że nawet osoba siadająca do zabawy po raz pierwszy może wysoko wygrać mecz na podstawowym poziomie trudności**; tym bardziej zaawansowanym i wyższe nie sprawią dużych kłopotów. Przedzieranie się przez obronę nie jest trudne, zaś sytuacje sam na sam w 80% kończą się bramką (to jest akurat bardziej realistyczne niż w grze Konami).



Na kogo spadnie, na tego bęc, jak to mówią...

Po chwili miałem dość ruchów piłkarzy i futbolówki zachowującej się jak piłka lekarska.

Ogólnie największym problemem jest pudłowanie z teoretycznie dogodnych pozycji – gdyby nie to, dłuższe mecze kończyłyby się dwucyfrowymi wynikami. O ile oczywiście ktoś chciałby rozegrać np. 15-minutowe spotkanie – ja już po kilku akcjach miałem dość sztucznych ruchów piłkarzy, futbolówki zachowującej się trochę jak piłka lekarska (jest ze dwa razy za duża i dziwnie klei się do murawy) oraz – to największy problem – braku satysfakcji ze strzelonej bramki. Akcji jest tu po prostu tak dużo, że coś w końcu musi wpaść, a bramkarze mają dziwne odchyły – czasem bronią raz za razem mocne strzały w okienka, a później w tym samym meczu potrafią niemal sami wbić sobie piłkę do bramki.

Graficznie też przebojowo nie jest. UEFA wygląda identycznie jak poprzednia FIFA, ma też te same kąty kamery, powtórki z blurem i tekturową (choć animowaną) publiczność. Bardzo mnie też irytują sędziowie boczni, którzy w tej serii są tylko pokrakami przemieszczającymi się za liniami boiska – nie machną nawet ręką, gdy piłka wychodzi na aut! Sami gracze wydają się **nienaturalnie powiększeni w stosunku do rozmiarów murawy i bramki** – to jednak jest chyba cena tego, żeby akcje były dynamiczne i szybko przemieszczały się między polami karnymi.

A co jest tu OK? Na pewno możliwości taktyczne – łatwe do wywołania (za pomocą pada) i praktyczne – choć i bez ich używania można sobie z komputerem poradzić. Jak zwykle w grach EA niezła jest też muzyka, na czele z rewelacyjnym motywem przewodnim Ligi Mistrzów. Polskich graczy na pewno ucieszy obecność Orange Ekstraklasy – **niestety nie ma co liczyć na całkiem niezły komentarz Szaranowicza i Szpakowskiego.** Gra została wydana w Polsce po angielsku, zaopatrzono ją tylko w przetłumaczoną instrukcję i polskie pudełko. Wielka szkoda! Zwłaszcza że cena jest naprawdę zaporowa...

Autor: Teut

UEFA Champions League 2006-2007

Producent:	Dystrybutor PL:
EA Canada	EA Polska

http://www.ea.com/

cena 139,00

Multiplayer: tak

Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) polskie zespoły • muzyka • ciekawe tryby zabawy • dobre opcje taktyczne

(−) brak panów „Sz" • grywalność kuleje • grafika i zachowanie piłki są trochę nie tego...

Jeszcze raz to samo, tyle że w nowym pudełku i wysokiej cenie. Tylko dla fanów piłki, którzy nie trawią PES-a (są w ogóle tacy?!).

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4+
OCENA 3+

hit click! 05/2007

S.T.A.L.K.E.R.

CIEŃ CZARNOBYLA

S.T.A.L.K.E.R. powstawał długo i w bólach. W tym czasie graliśmy w kilka wersji gry – włącznie z niemal-gold master – ale żadna nie nadawała się do RZETELNEJ recenzji. Wreszcie jednak doczekaliśmy się...

Wśród grafik przygotowanych przez twórców S.T.A.L.K.E.R.-a pojawia się kilka z zakapturzonym facetem, doświadczonym przez życie, poznaczonym bliznami, z kilkudniowym zarostem. W pewnym sensie Cień Czarnobyla to produkcja dla graczy takich jak jej bohater – co to niejedno już widzieli i niełatwo omamić ich byle błyskotką. **Ci, którzy od niedawna należą do pokolenia 16+** (taką klasyfikację PEGI otrzymała gra), **mogą być jednak lekko zawiedzeni produkcją ukraińskiego studia GSC Game World** – dla nich standardy dotyczące grafiki i grywalności wyznaczały Doom 3 i F.E.A.R., teraz z wypiekami na twarzy oglądają każdy nowy trailer Crysisa. S.T.A.L.K.E.R. niestety nie prezentuje się równie dobrze, a sporo zastosowanych w nim rozwiązań bardziej przypomina FPS-y sprzed trzech-czterech lat niż hiciory z ostatnich miesięcy. Mimo to produkcja zza naszej wschodniej granicy może się podobać – większość niedoróbek równoważona jest przez fenomenalny klimat.

Dwa lata temu S.T.A.L.K.E.R. był jak Crysis – mało kto nie ekscytował się tym przełomowym FPS-em powstającym na Ukrainie. Coś jednak poszło nie tak, bowiem miesiące mijały, gra nie trafiała na rynek, a na forach internetowych posty typu: „Kto czeka na S.T.A.L.K.E.R.-a, niech się wpisuje" zostały zastąpione przez inne, z plotkami na temat konfliktu między GSC i THQ lub tytułami w stylu **„S.T.A.L.K.E.R. = Duke Nukem Forever 2?"**. Na ubiegłorocznej imprezie E3 jasne stało się, że gra będzie bardzo spóźniona, na targach w Lipsku okazało się, że z dużej części początkowych, prawdziwie ambitnych zamierzeń twórcy musieli zrezygnować, by miała ona w ogóle szansę ujrzeć światło dzienne. To, że Cień Czarnobyla powstawał zbyt długo, niestety widać – tego, że coś z niego wycięto, na szczęście nie.

Akcja toczy się na zamkniętym, radioaktywnym obszarze o nazwie Zona, otaczającym nieczynną elektrownię jądrową w Czarnobylu. Bohater gry jest tytułowym stalkerem, śmiałkiem, który w tym niebezpiecznym miejscu szuka cennych napromieniowanych artefaktów i wykonuje zlecenia innych mieszkańców Strefy. W wyniku wypadku samochodowego traci pamięć; w podręcznym komputerze ma jednak zapisane swoje ostatnie, niewykonane zadanie: „Zabić Sterloka". To jedyna rzecz, która może pomóc mu odzyskać tożsamość, nie masz więc wyjścia – musisz zabić Sterloka.

Pomaga ci w tym facet, który uratował cię po kraksie, handlarz Sidorovich. On też podpowiada, gdzie możesz zasięgnąć języka na temat twojej niedoszłej ofiary, a także zleca ci kilka pierwszych misji. W tym momencie okazuje się, **że S.T.A.L.K.E.R. to coś w stylu gry RPG – zabicie Sterloka to jakby quest główny, ale zanim go wykonasz, przyjdzie ci wziąć udział w wielu innych, mniejszych i większych przygodach pobocznych.** Są one dość zróżnicowane i nawet jeśli zwykle polegają na walce z przeciwnikami – innymi stalkerami czy zmutowanymi zwierzakami – to wystar-

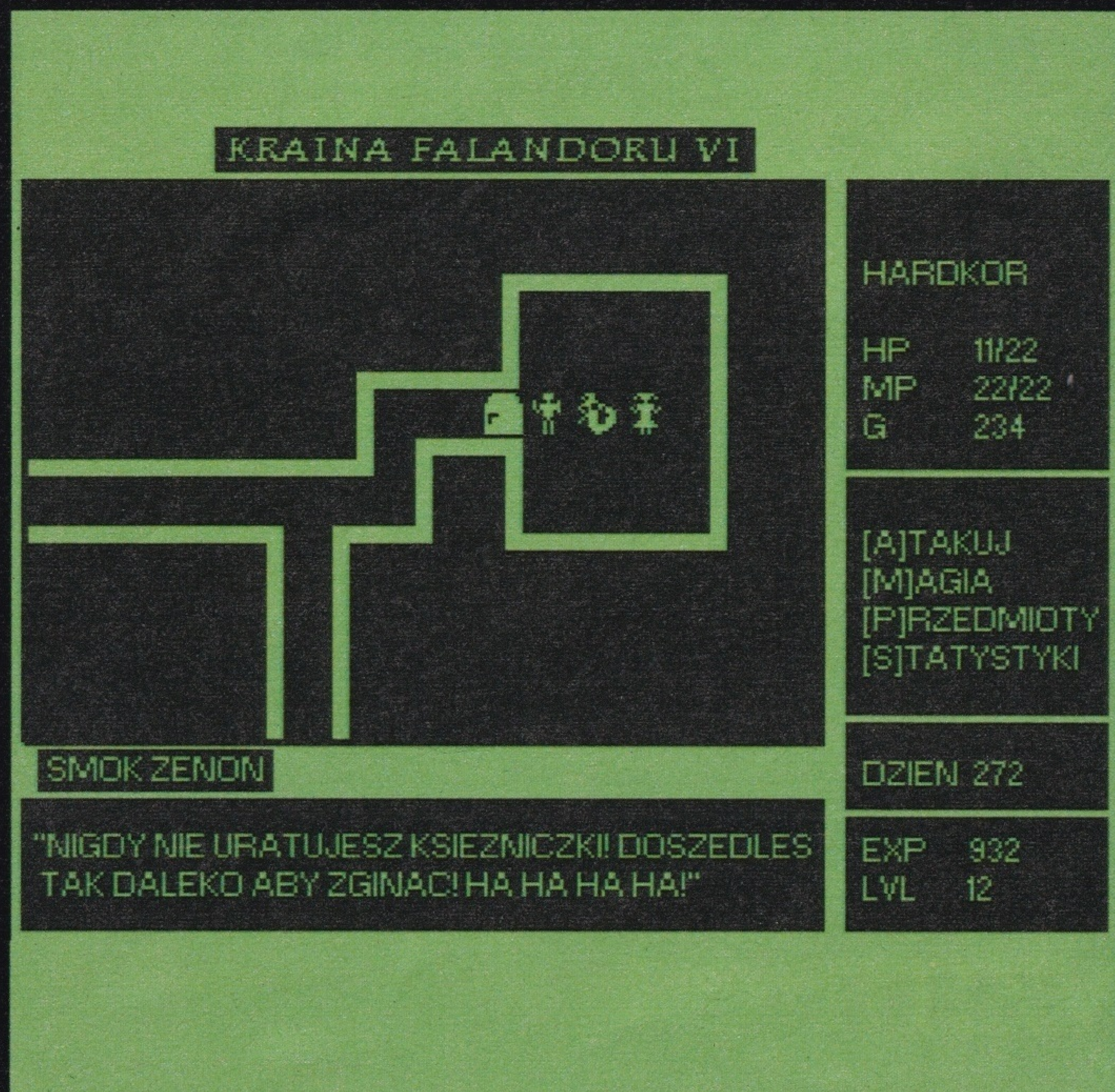
S.T.A.L.K.E.R. W SIECI

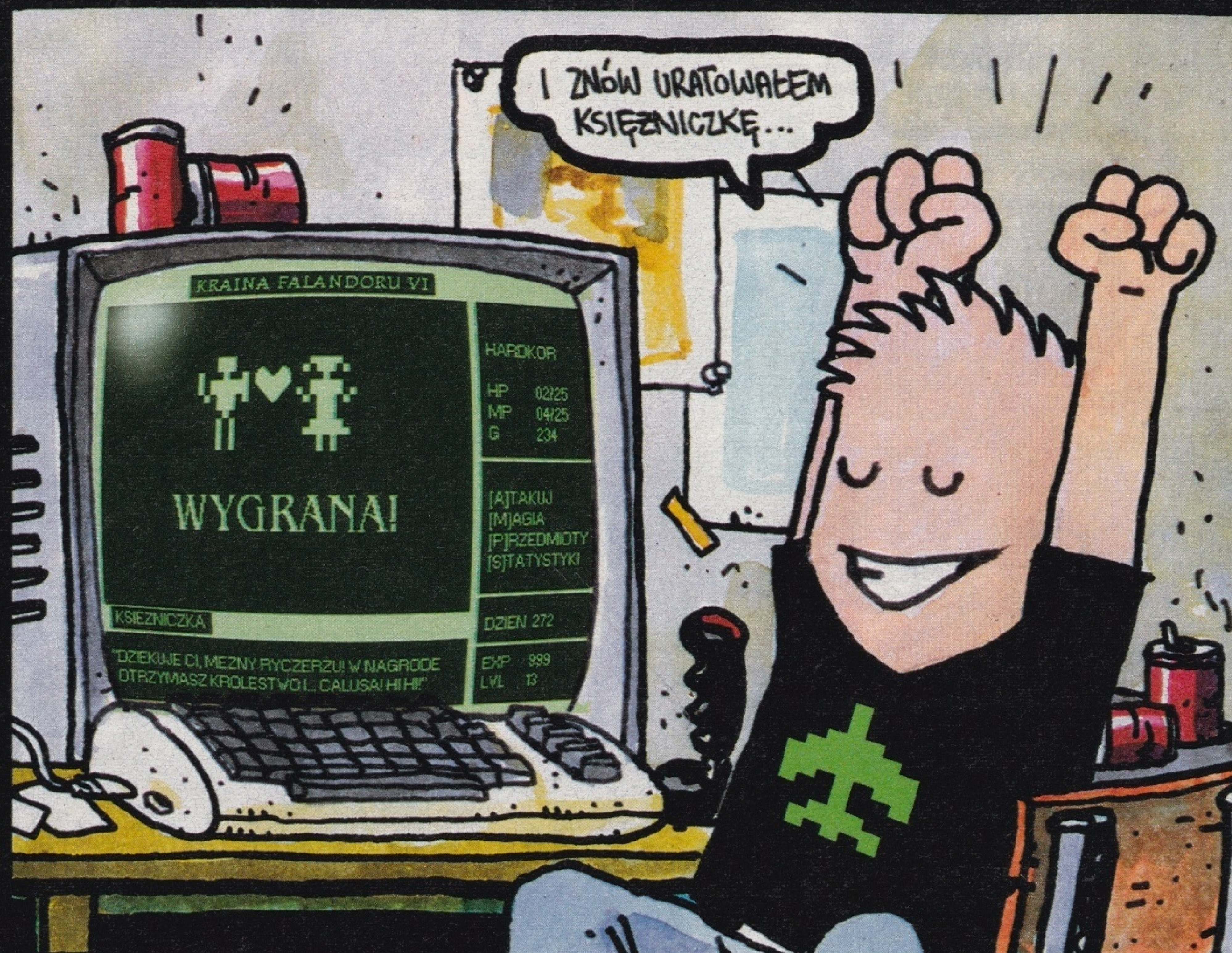
Multiplayer Cienia Czarnobyla jest raczej standardowy, pozwala bawić się za pośrednictwem sieci lokalnej lub Internetu 32 graczom. Trzy tryby rozgrywki to: artifact hunt (zbieranie artefaktów rozrzuconych po planszy), team play (gra zespołowa) oraz free for all (innymi słowy: deathmatch).

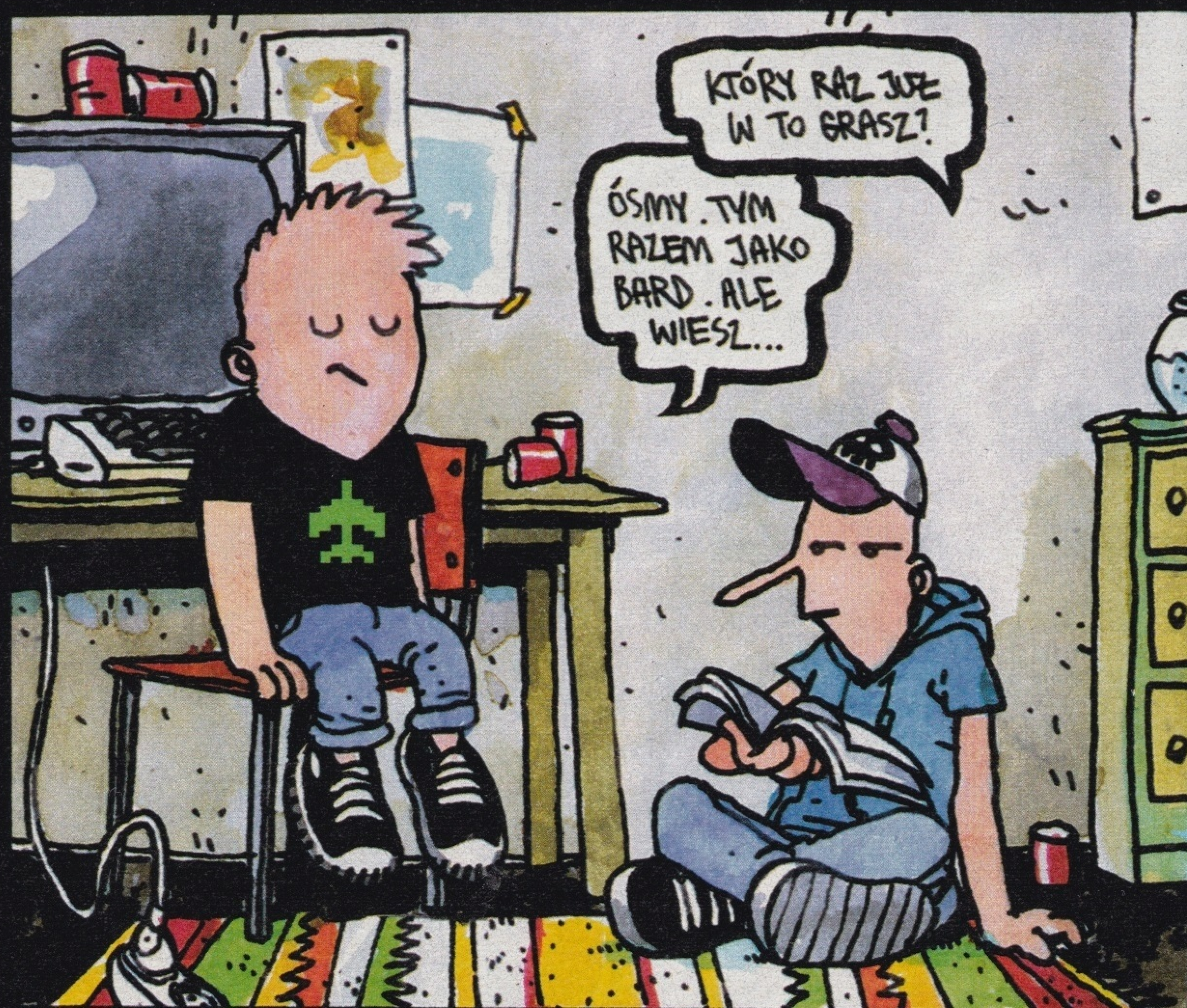
Hej, poczekajcie na mnie!

Aleś brzydki, brachu!

Chłopak z gitarą byłby dla mnie parą...

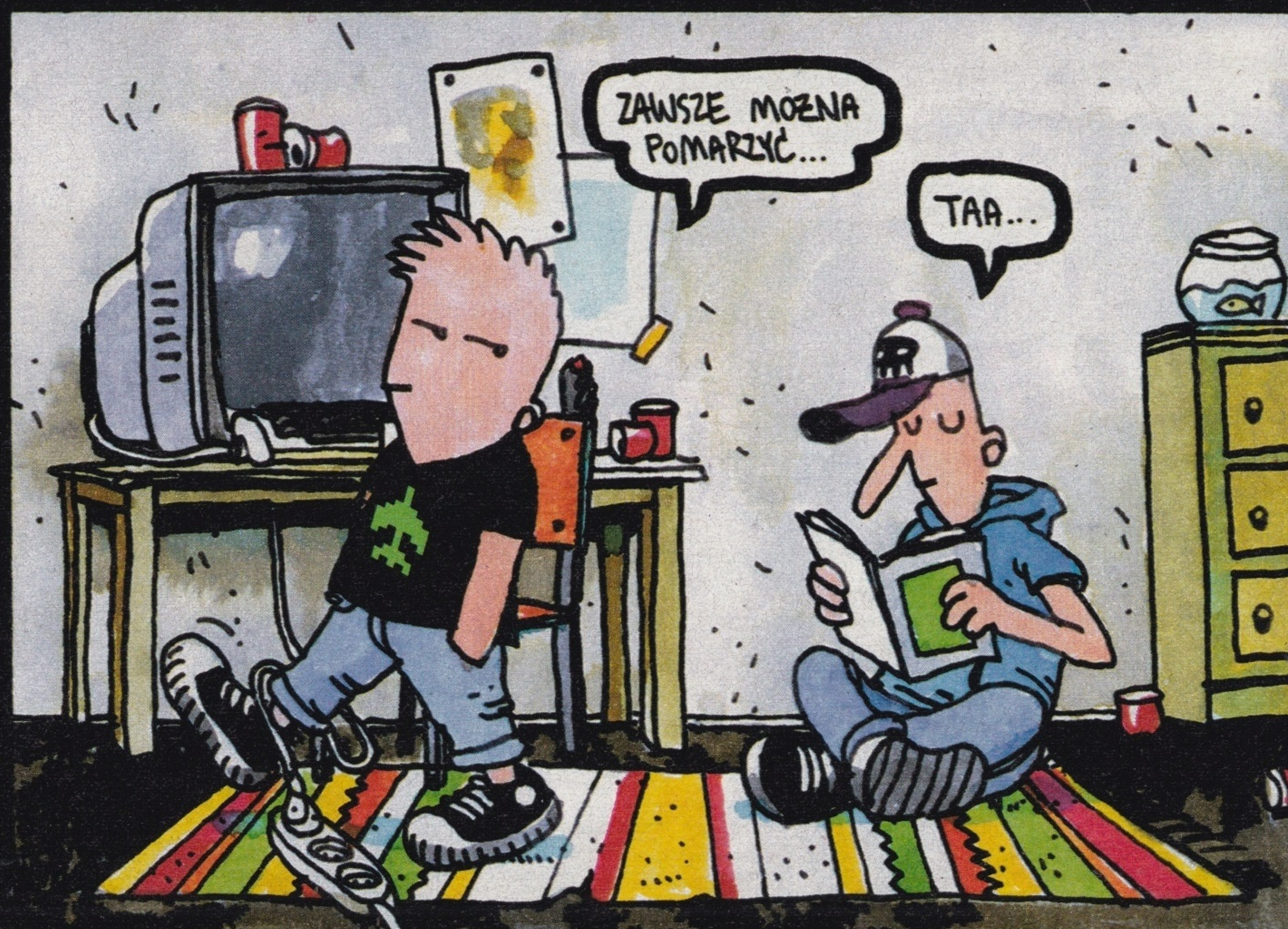

KRAINA FALANDORU VI
HARDKOR
HP 11/22
MP 22/22
G 234
[A]TAKUJ
[M]AGIA
[P]RZEDMIOTY
[S]TATYSTYKI
SMOK ZENON
DZIEN 272
"NIGDY NIE URATUJESZ KSIEZNICZKI! DOSZEDLES TAK DALEKO ABY ZGINAC! HA HA HA HA!"
EXP 932
LVL 12

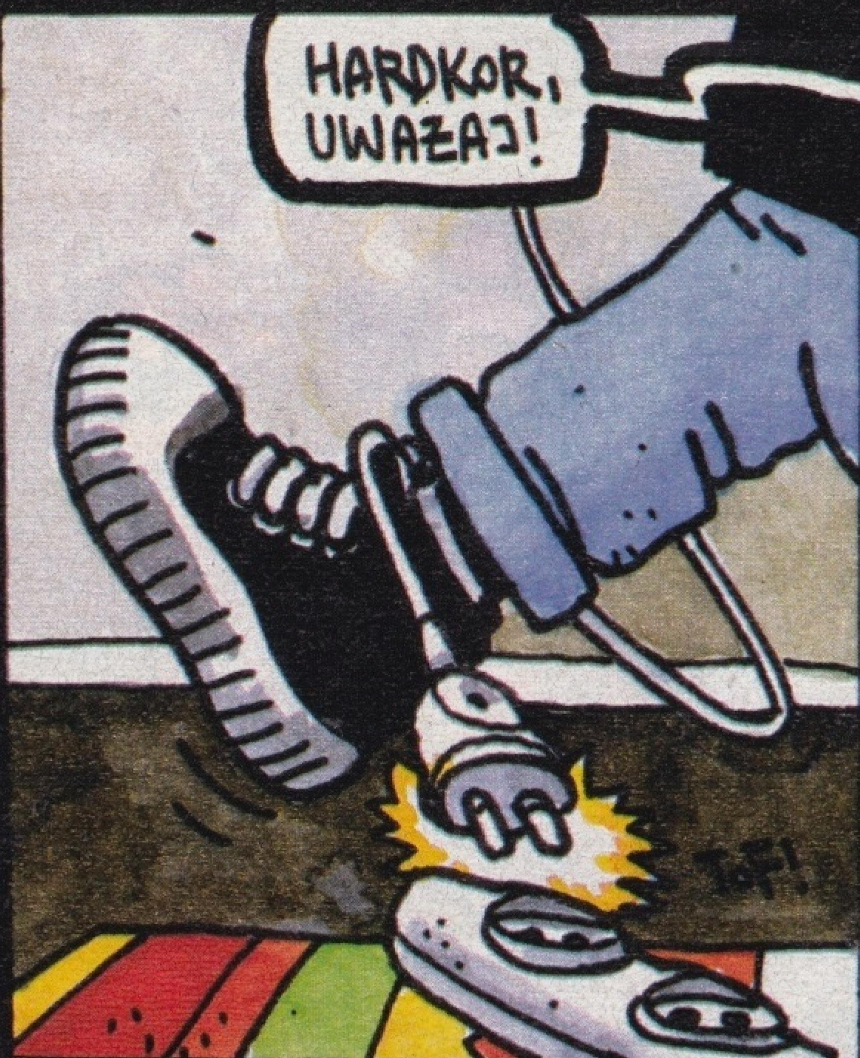

I ZNÓW URATOWAŁEM KSIĘŻNICZKĘ...
KRAINA FALANDORU VI
WYGRANA!
HARDKOR
HP 02/25
MP 04/25
G 234
[A]TAKUJ
[M]AGIA
[P]RZEDMIOTY
[S]TATYSTYKI
KSIEZNICZKA
DZIEN 272
"DZIEKUJE CI, MEZNY RYCZERZU! W NAGRODE OTRZYMASZ KROLESTWO I... CALUSA! HI HI!"
EXP 999
LVL 13


KTÓRY RAZ JUŻ W TO GRASZ?
ÓSMY. TYM RAZEM JAKO BARD. ALE WIESZ...


ZACZYNA MI SIĘ TO NUDZIĆ. WSZYSTKIE TE GRY SĄ TAKIE SAME. WYCZYŚĆ PIWNICĘ ZE SZCZURÓW...
...ZDOBĄDŹ KOLEJNY POZIOM, ODNAJDŹ KRASNOLUDZKI TOPÓR...


I TAK W KOŁO MACIEJU. MARZY MI SIĘ COŚ WIĘCEJ. OGROMNY, REALISTYCZNY ŚWIAT, BOHATEROWIE Z KRWI I KOŚCI...
BRAK PODZIAŁU NA DOBRO I ZŁO, PRAWDZIWE KONSEKWENCJE KOLEJNYCH WYBORÓW...
...ACH, BRACIE, WIEM O CZYM MÓWISZ... GDYBY TYLKO KTOŚ ZROBIŁ TAKĄ GRĘ...


ZAWSZE MOŻNA POMARZYĆ...
TAA...



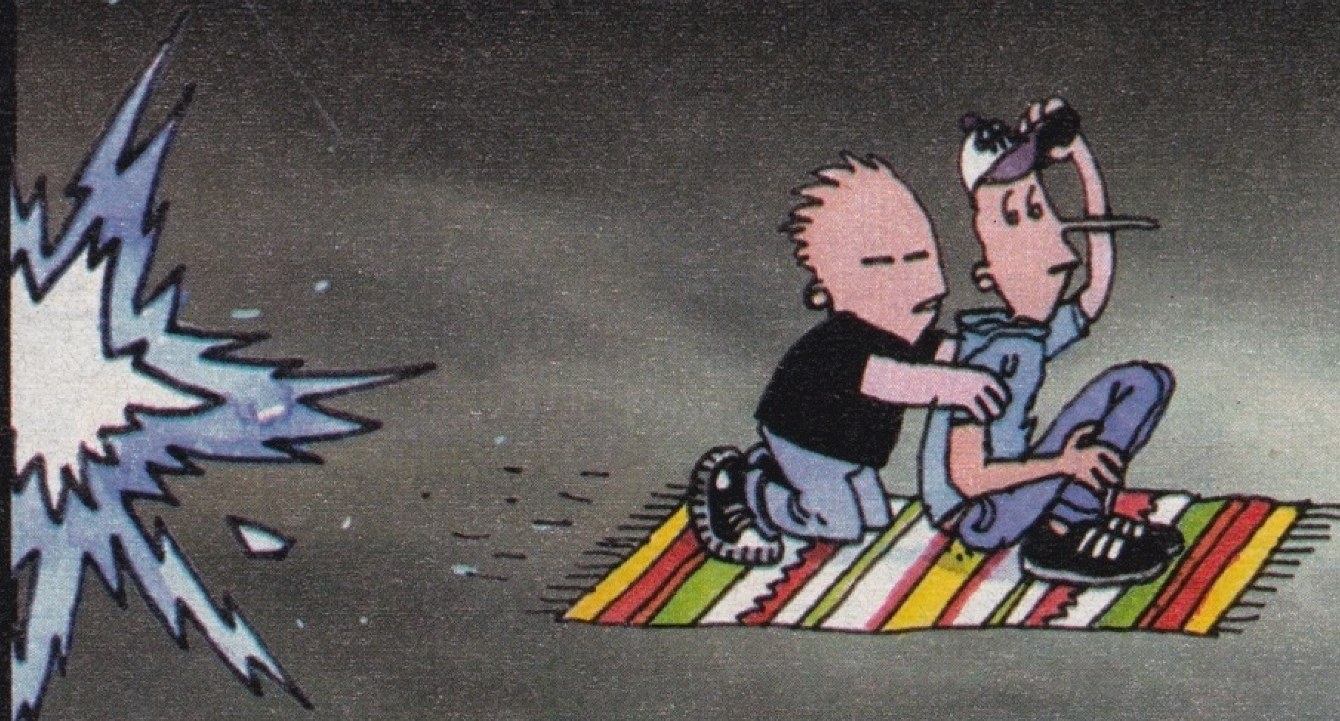


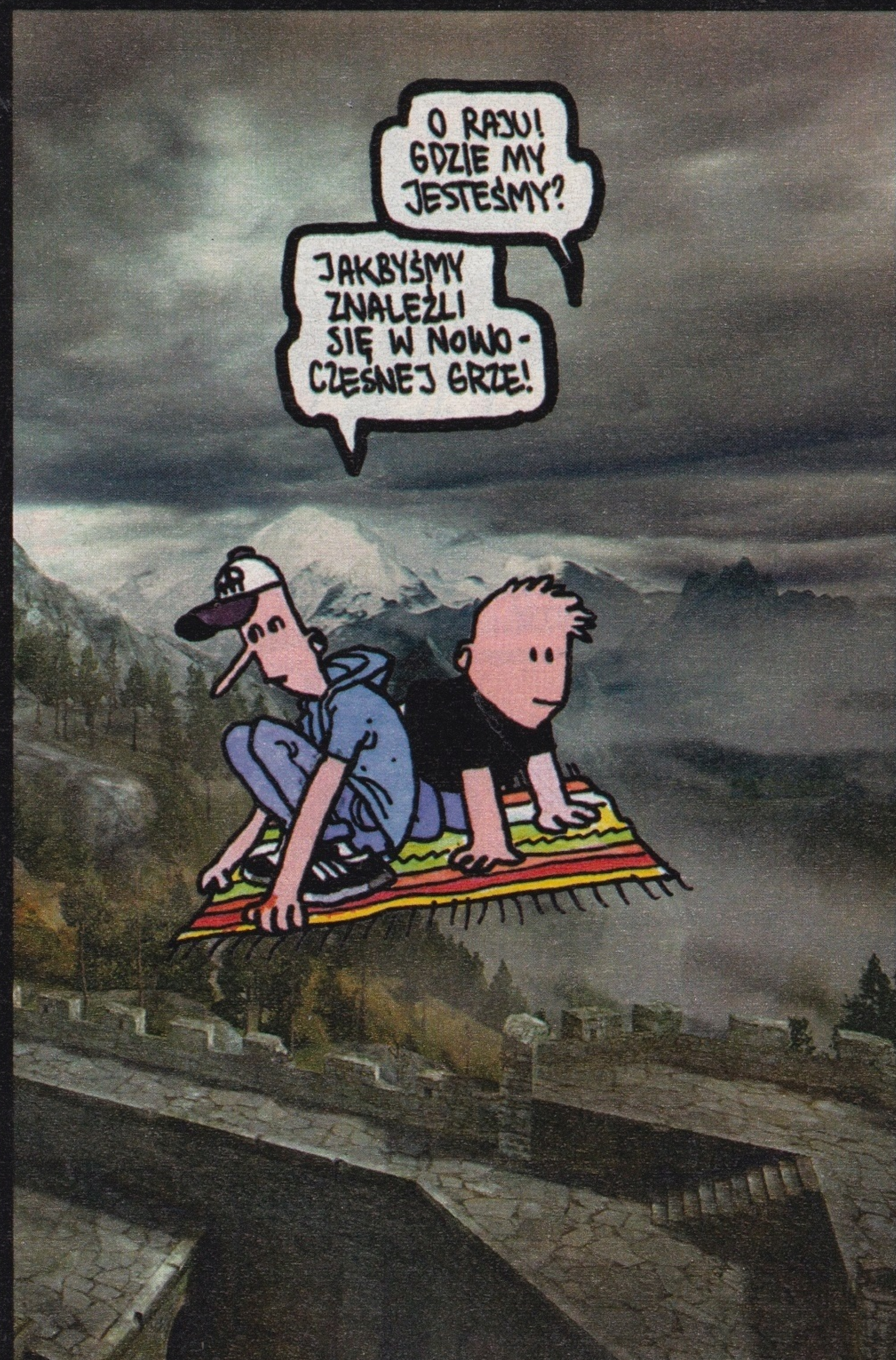


Hardkor, Old Skull i...Geralt z Rivii

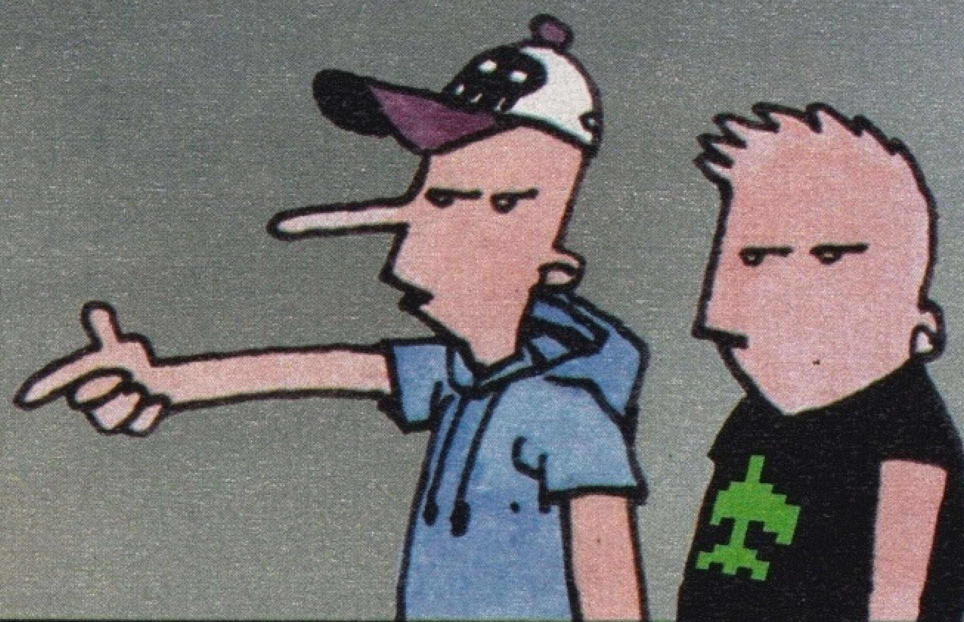
Wizyta w Wyzimie

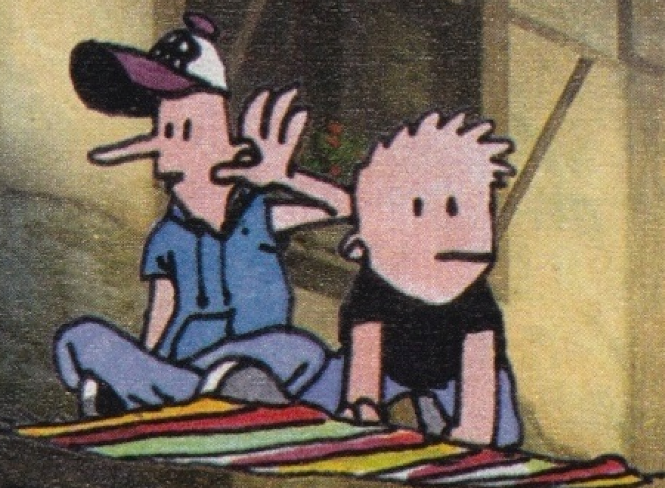
Rysunki - Janusz Wyrzykowski, Scenariusz - Radek Smektala, Kaja Grzybowska



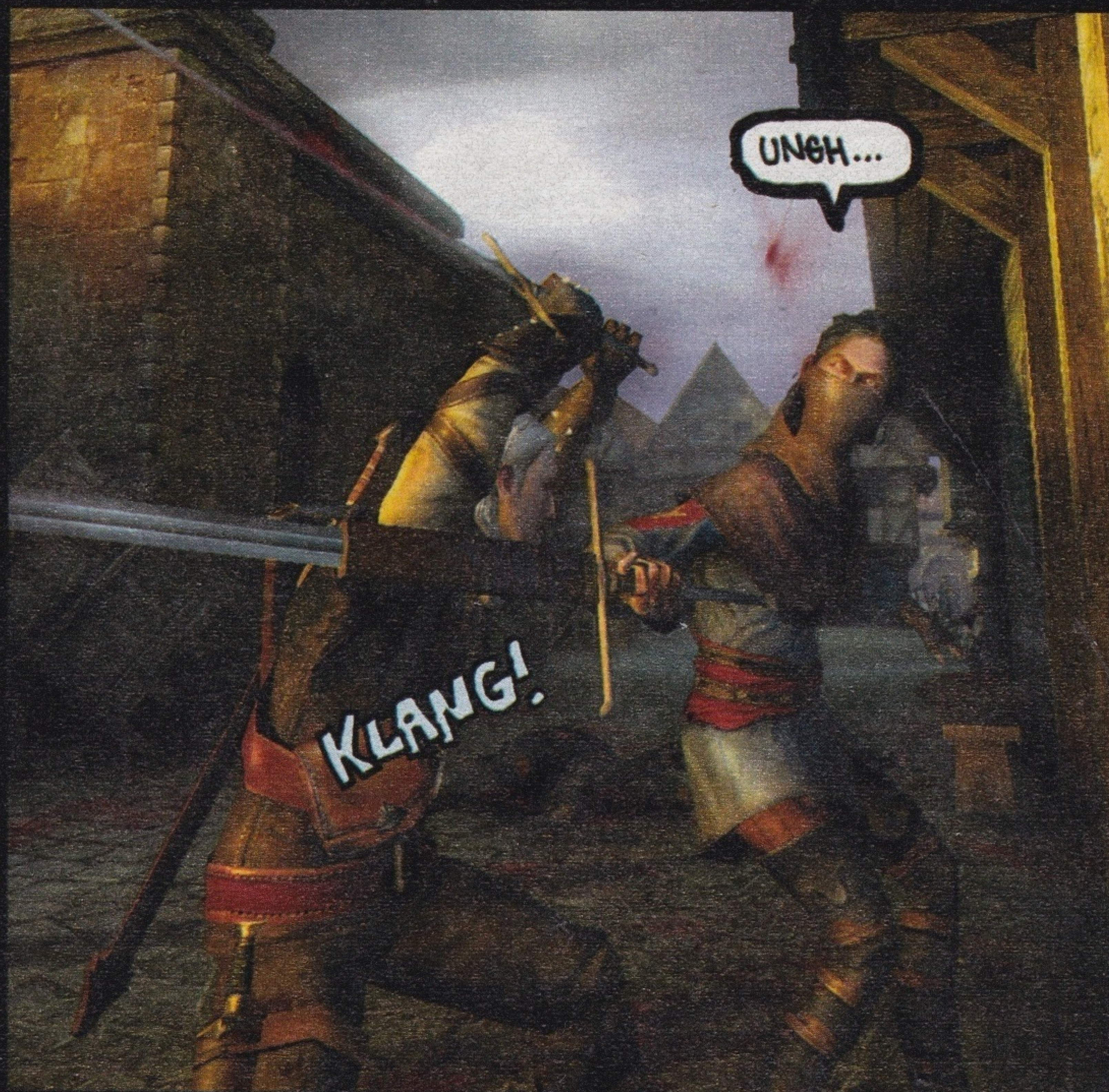


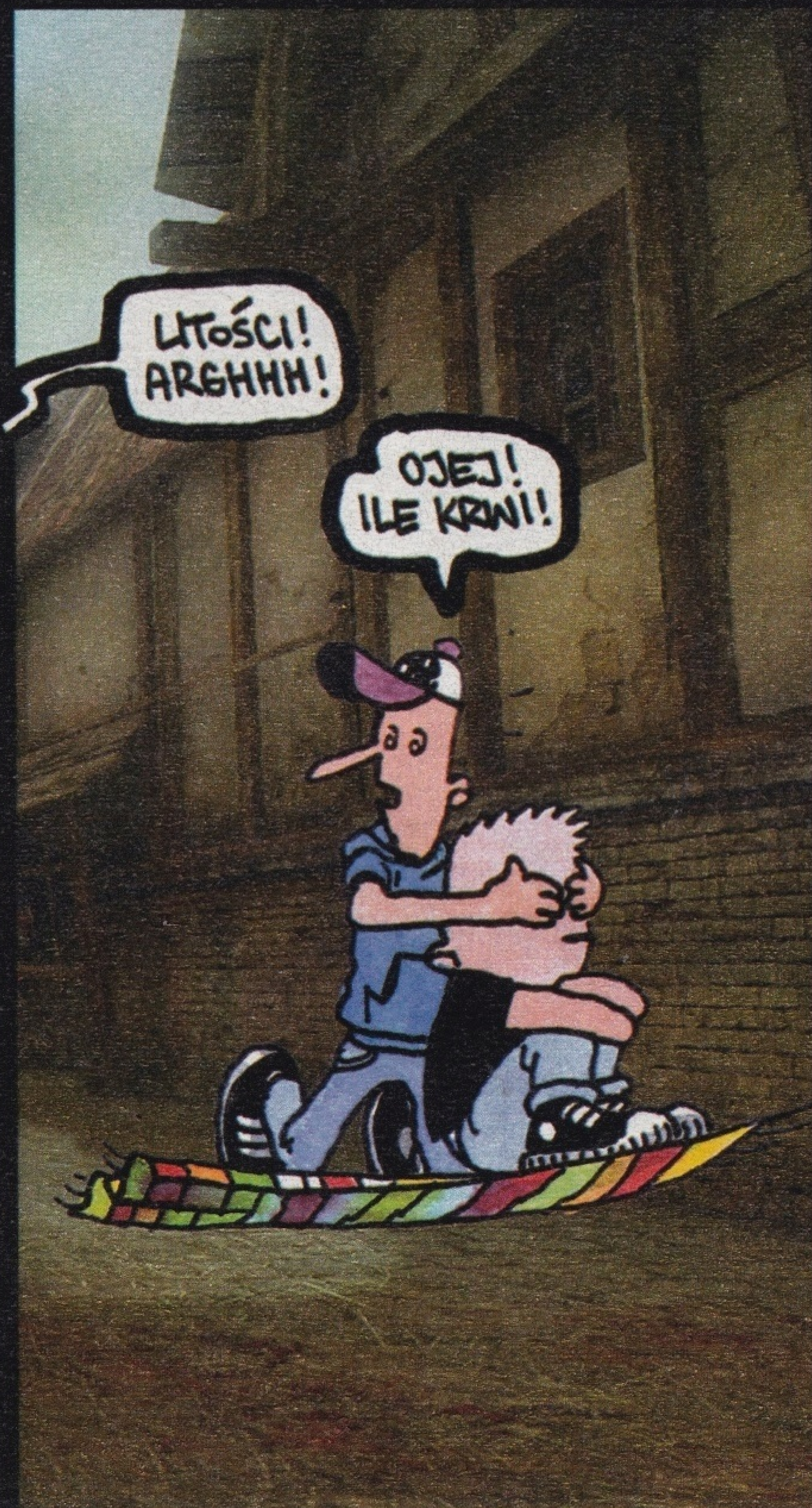



SPÓJRZ! JEŚLI TO FAKTYCZNIE GRA, TEN BIAŁOWŁOSY WOJOWNIK MUSI BYĆ JEJ BOHATEREM!
POSŁUCHAJMY!


PSUJESZ MI INTERESY, GERALT, TY CHĘDOŻONY W RZYĆ DZIWOLĄGU! TERAZ MOI LUDZIE POPSUJĄ TWOJE...
CHYBA ŻE W PRACY ZBĘDNE CI RĘCE. HA!


ZASADZKA! ZASKOCZYLI GO!
DWÓCH NA JEDNEGO?


UNGH...
KLANG!


LITOŚCI! ARGHHH!
OJEJ! ILE KRWI!

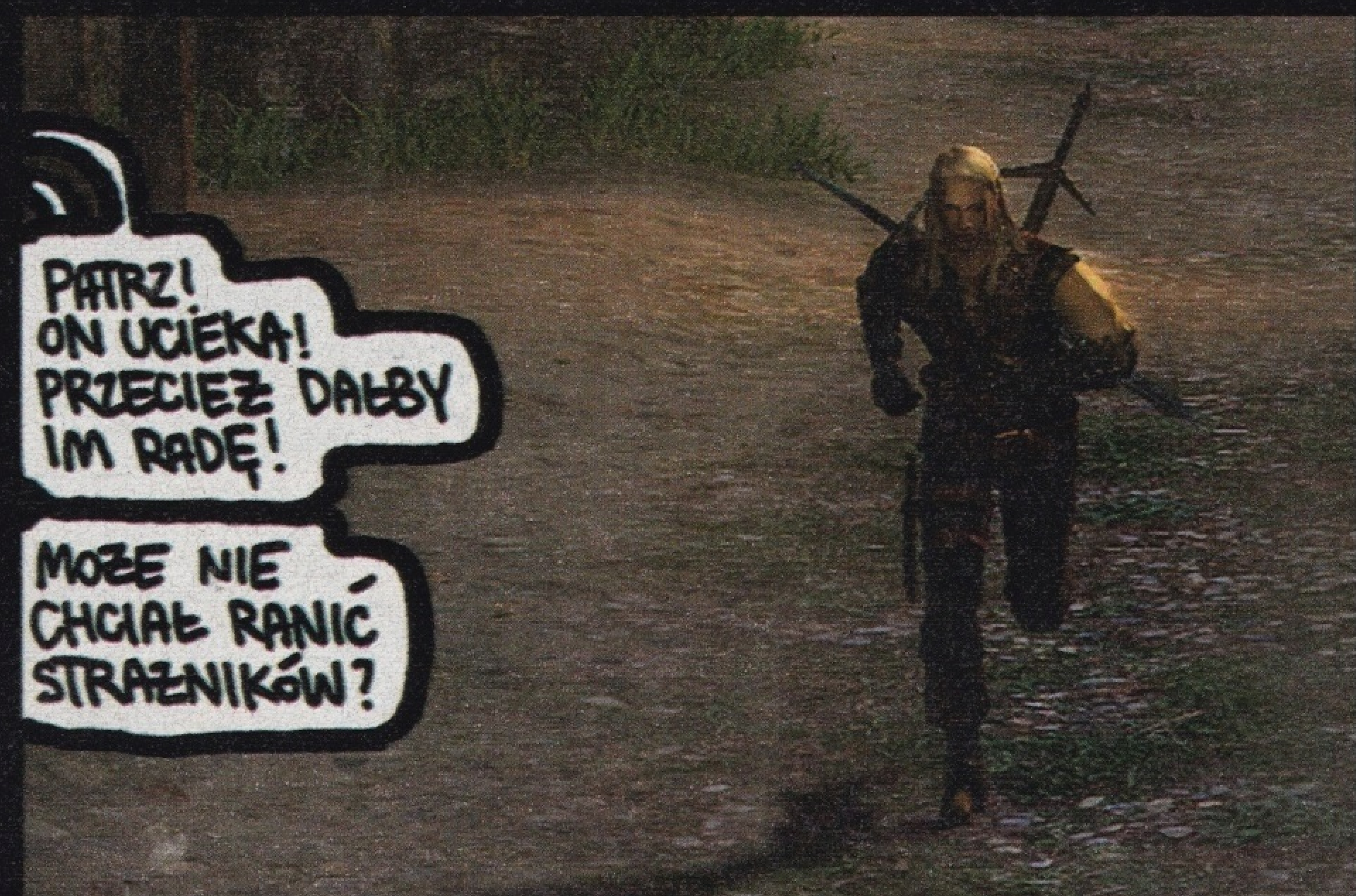

NNN...
A TEN PRZEKLĘTY KRASNOLUD UCIEKA! NO, ZMYKAJ, TCHÓRZU!


SPÓJRZ! NADCHODZI STRAŻ!


TY ZMUTOWANA KUPO ŁAJNA... RZUĆ MIECZ!

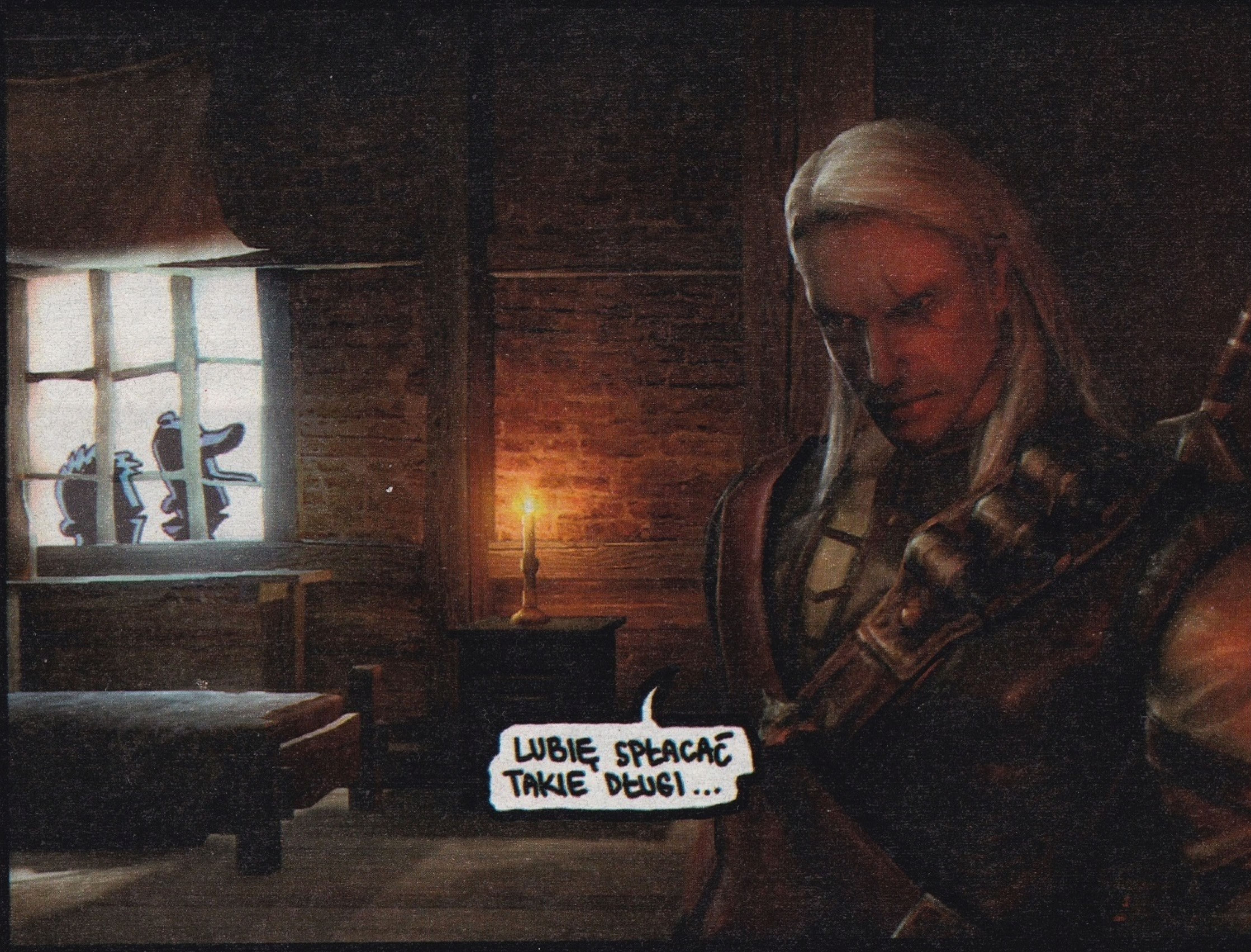

SIAD, KUNDLE! BO POZNACIE MOC WIEDŹMIŃSKIEJ KLINGI!..

CHWILECZKĘ! PAN GERALT TYLKO SIĘ BRONIŁ!
WYGLĄDA NA TO, ŻE POSTACIE Z GRY NIE MOGĄ NAS ZOBACZYĆ... ANI USŁYSZEĆ!


PATRZ! ON UCIEKA! PRZECIEŻ DAŁBY IM RADĘ!
MOŻE NIE CHCIAŁ RANIĆ STRAŻNIKÓW?


WIĘC JEST DOBRY?
NIEKONIECZNIE. PO PROSTU WYBRAŁ MNIEJSZE ZŁO. CHODŹMY ZA NIM - SCHOWAŁ SIĘ W TAMTYM BUDYNKU...


DZIĘKI CI ZA SCHRONIENIE.
NIE OFERUJĘ GO KAŻDEMU, BIAŁY WILKU. ANI ZA DARMO...


LUBIĘ SPŁACAĆ TAKIE DŁUGI...

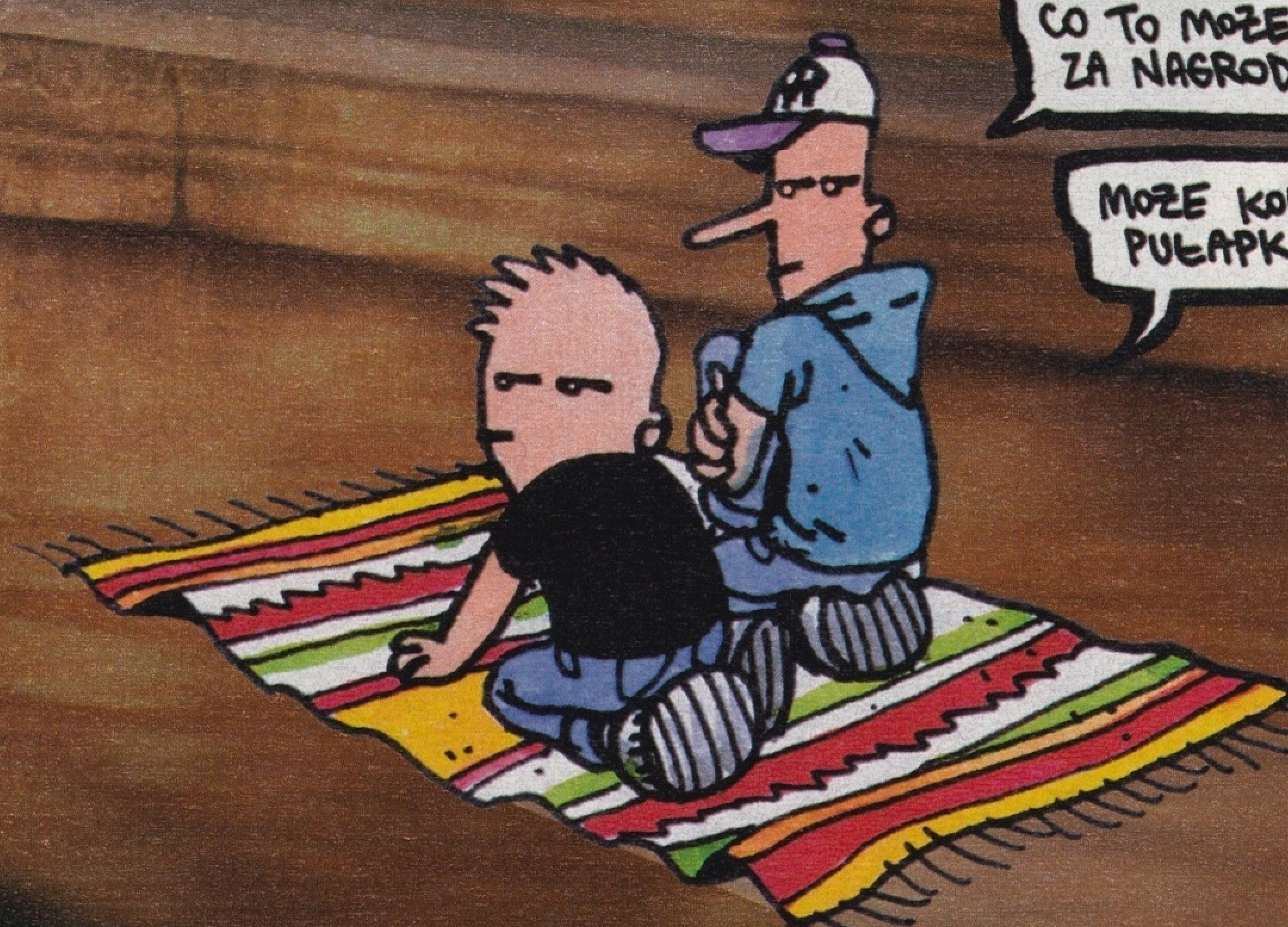
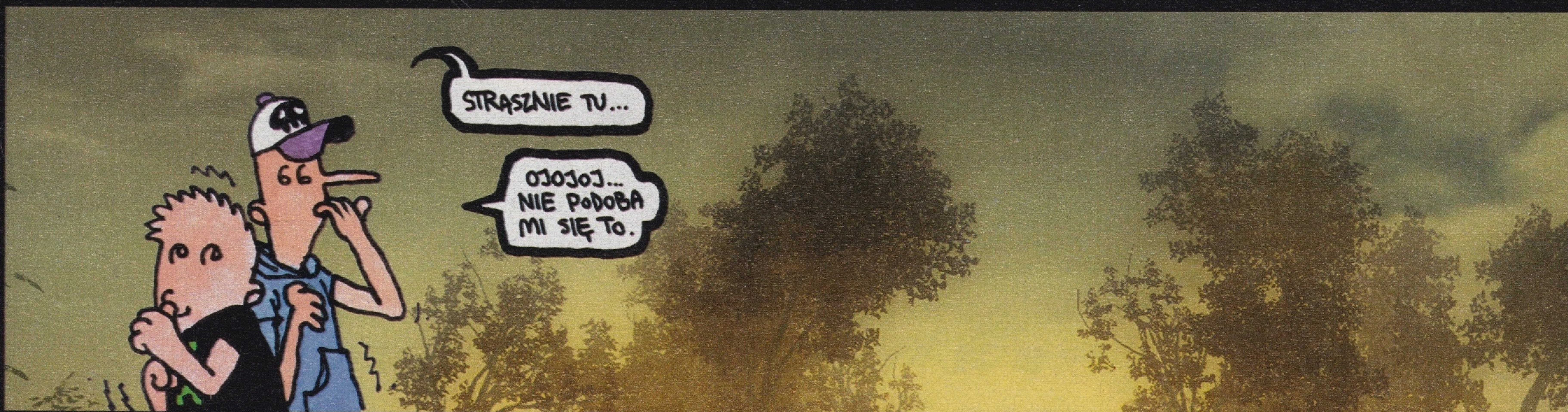
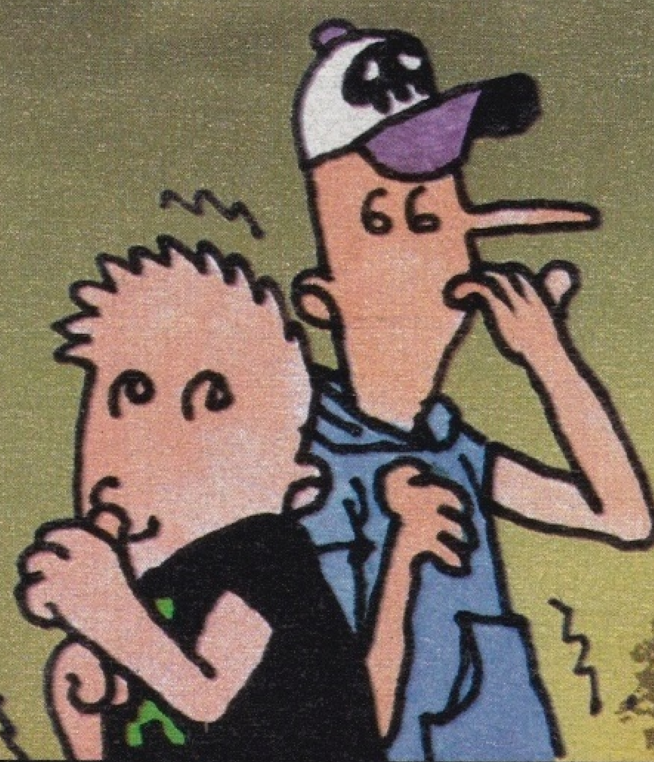

OJOJOJ! TO CHYBA SCENA DLA DOROSŁYCH!
LEPIEJ ODWRÓĆMY WZROK...


SKORO NIKT NAS TU NIE WIDZI, MOŻE PRZYTNIEMY KOMARA..? ZMĘCZYŁY MNIE TE PRZYGODY.
W PORZĄDKU. PÓJDZIEMY ZA TYM GERALTEM Z SAMEGO RANA


ZZZZZ... ZZZZZZ... ZZZZ...


NASTĘPNEGO DNIA...
GDZIE MU SIĘ TAK ŚPIESZY?
PEWNIE ZAMIERZA OPUŚCIĆ MIASTO.


GERALT, PSI SYNU! RÓŻNIE NAM SIĘ UKŁADAŁO ALE WCZORAJ ZMIENIŁEŚ NURT RZEKI.
CHYBA NIE ŻĄDASZ ZEMSTY, AKSEL?
PRZECIWNIE! TEN ZAPLUTY KRASNOLUD I JA MIELIŚMY PEWNE... PORACHUNKI. W ZAMIAN ZA POMOC - ŚWIADOMĄ CZY NIE - MÓJ CZŁOWIEK ZAPROWADZI CIĘ DO NAGRODY.

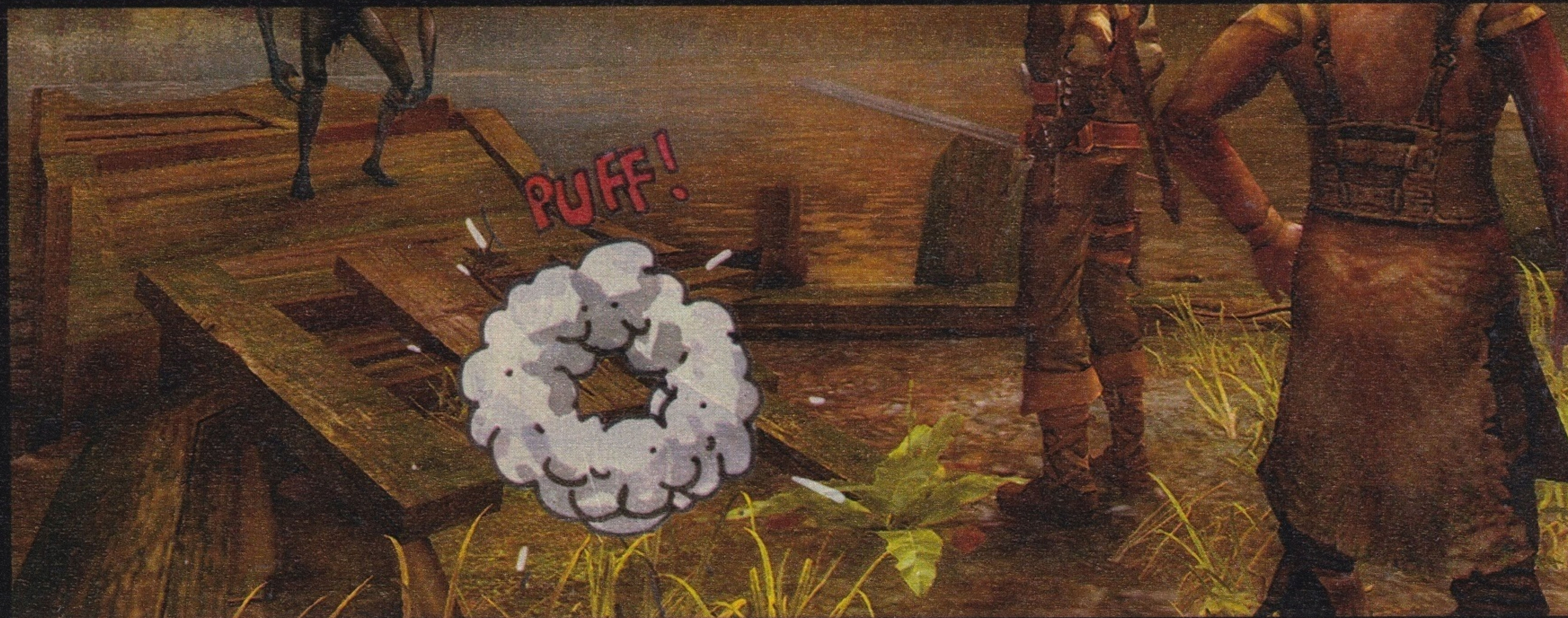

CO TO MOŻE BYĆ ZA NAGRODA?
MOŻE KOLEJNA PUŁAPKA..?

STRASZNIE TU...
OJOJOJ... NIE PODOBA MI SIĘ TO.


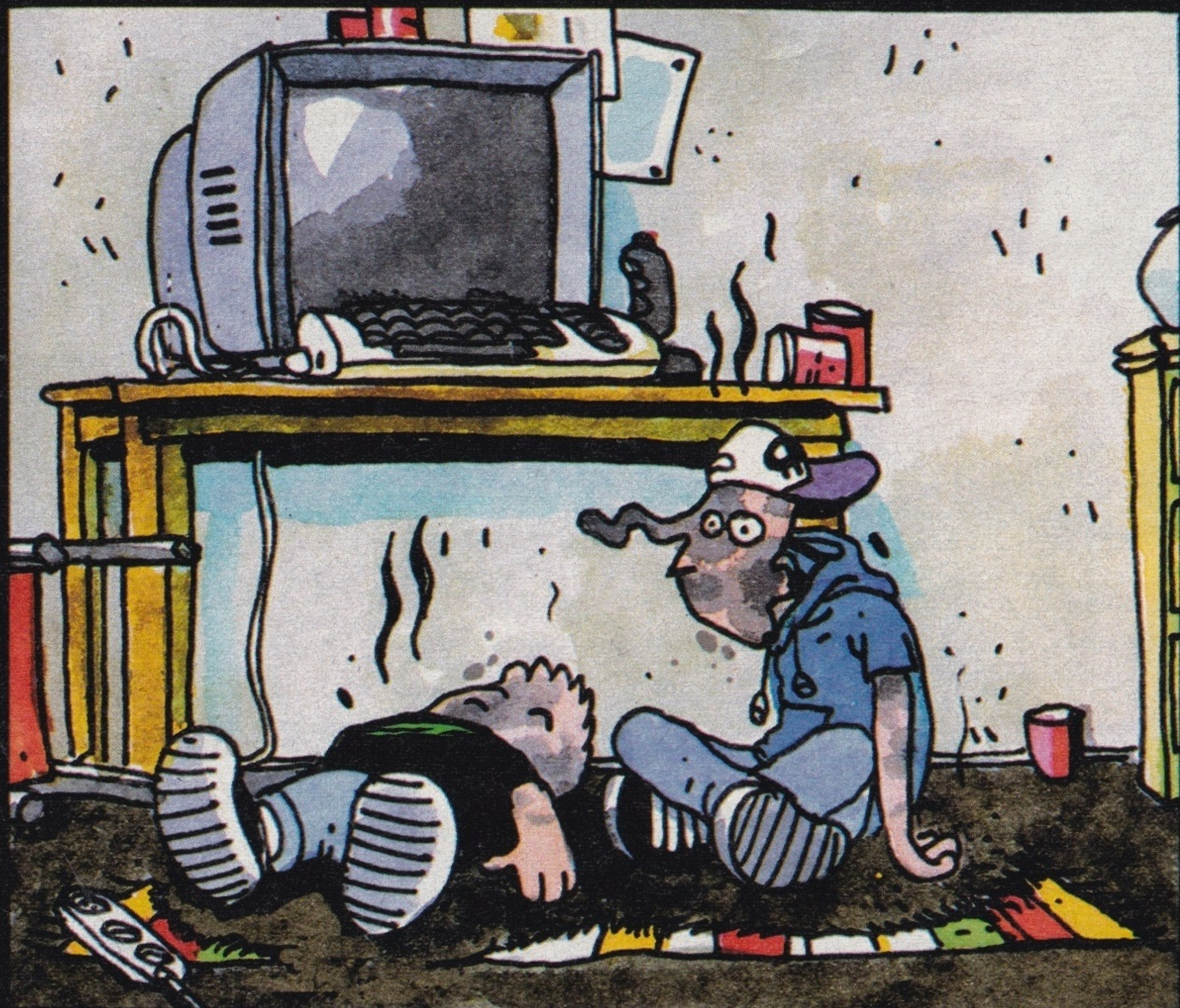
TO TEJ MARY SZUKAŁEŚ W WYZIMIE - CZYŻ NIE, BIAŁY WILKU?
CZAS, BY POSMAKOWAŁA SREBRA.
ACH... CO ZA PASKUDA!
NIE BÓJ SIĘ! PAN GERALT NAS OCHRONI.
DLACZEGO NA MNIE POLUJESZ, WIEDŹMINIE?

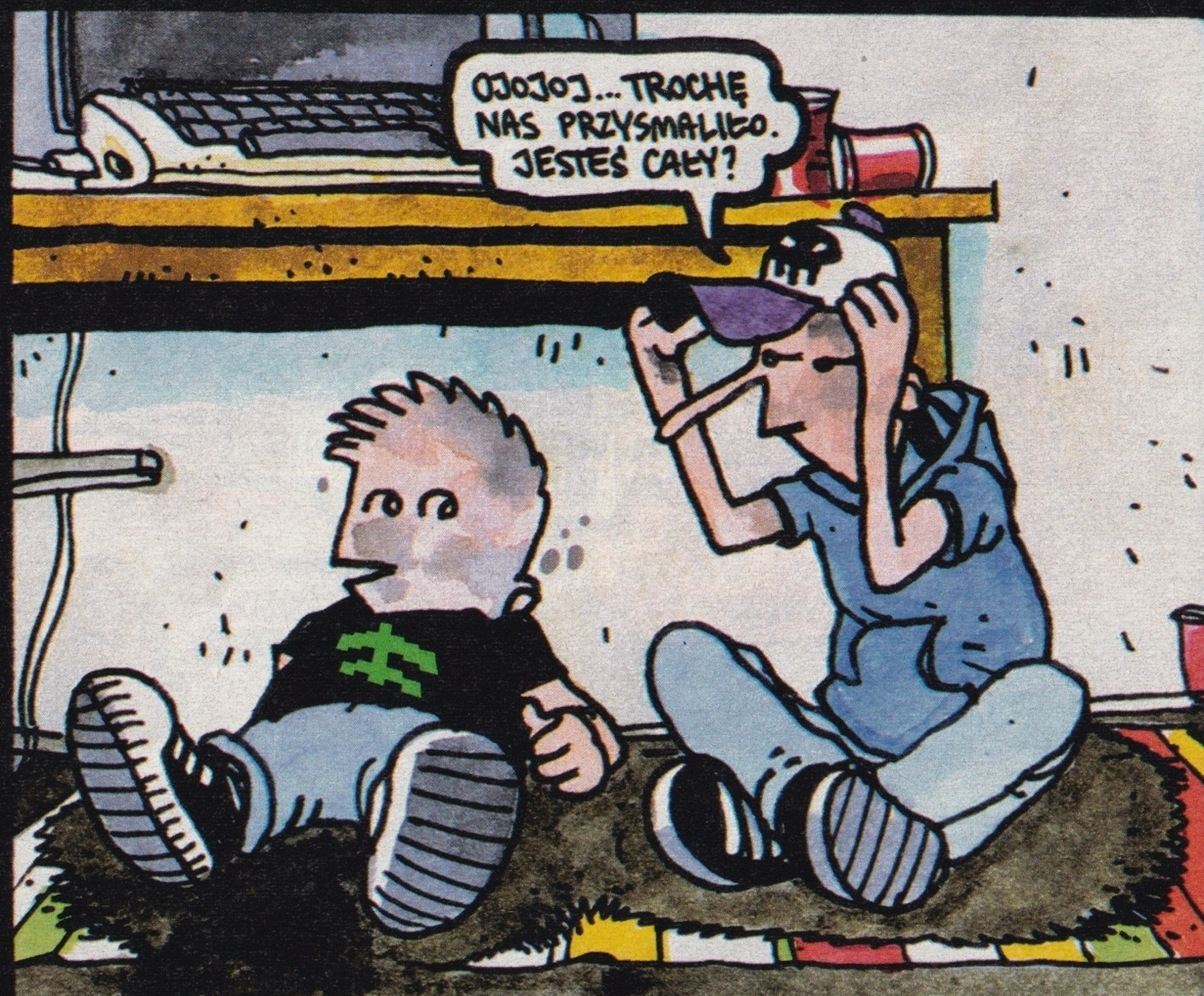

BOŚ POTWOREM, ŁAJZO. MOIM ZADANIEM ZAŚ NISZCZYĆ TAKIE WYNATURZENIA.


CZY JESTEM WIĘKSZYM POTWOREM NIŻ LUDZIE, KTÓRZY KAŻDEGO DNIA ZABIJAJĄ SIĘ W CIEMNYCH ULICACH SWOICH MIAST? KRADNĄ, GWAŁCĄ, NAPADAJĄ? OSZCZĘDŹ MNIE, A ZDRADZĘ CI PEWIEN SEKRET...


JAKI SEKRET? CO TA MARA POWIE PANU GERALTOWI?
HMM... COŚ Z NAMI NIE TAK...


PUFF!

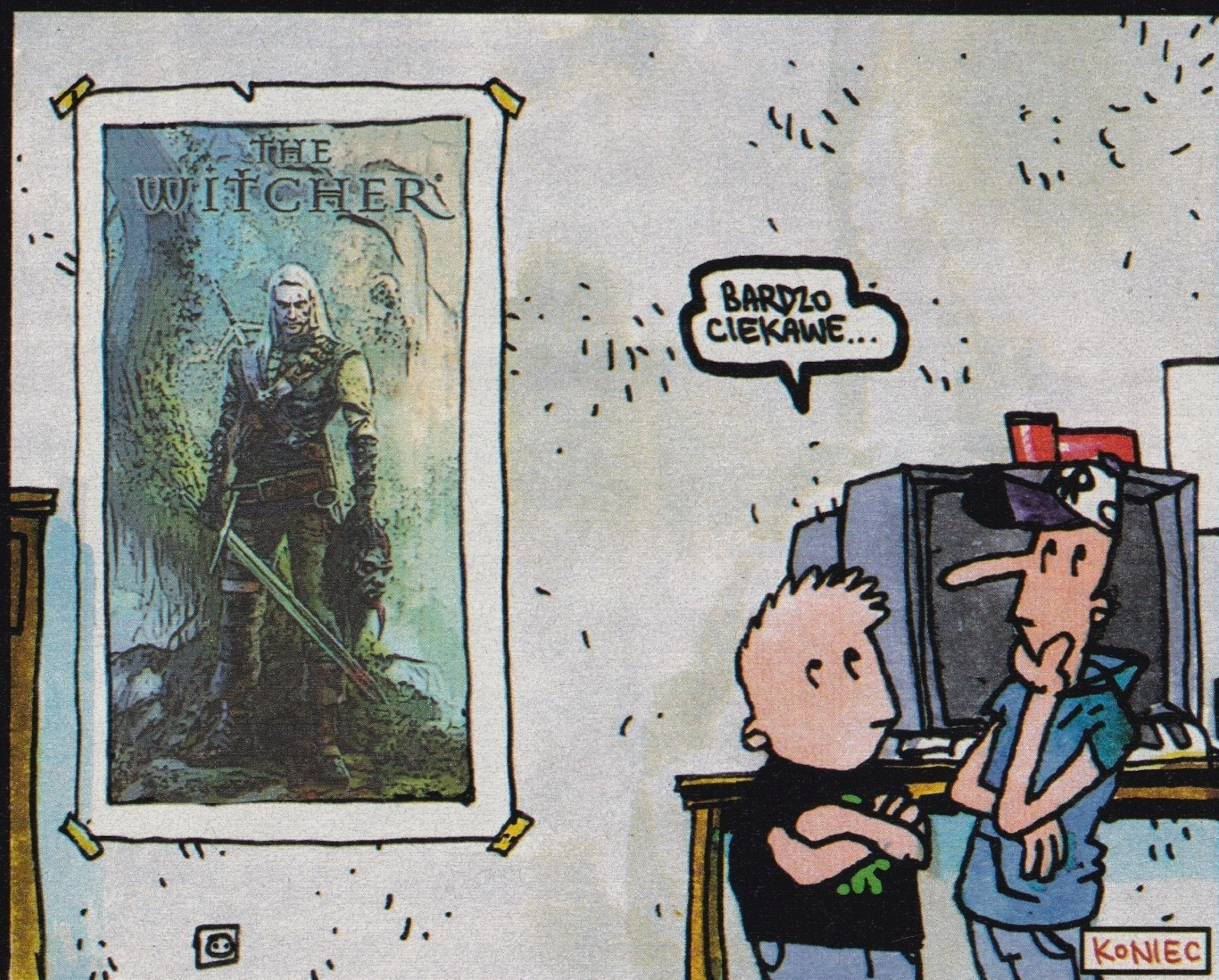



OJOJOJ... TROCHĘ NAS PRZYSMALIŁO. JESTEŚ CAŁY?


TAK... ALE MIAŁEM... DZIWNY SEN...
O WSPANIAŁEJ GRZE RPG?


WŁAŚNIE TAK!
W CUDOWNYM ŚWIECIE, PRAWDA? I BYŁ TAM BIAŁOWŁOSY WOJOWNIK?
NO! SKĄD WIEDZIAŁEŚ?


MIAŁEM TEN SAM SEN...
A TO CIEKAWE. SKĄD TAKIE RZECZY PRZYSZŁY NAM DO GŁOWY?
RACJA...


THE WITCHER
BARDZO CIEKAWE...
KONIEC

czająco dużo jest takich, w których trzeba się gdzieś zakraść, coś wykraść, kogoś osłaniać. Choć w Lipsku zdawało się, że właśnie to zostanie wycięte, zachowano także dużą swobodę i nieliniowość rozgrywki – zadania wykonywać można w dowolnej kolejności, a droga do celu rzadko kiedy jest tylko jedna. Pierwszy z brzegu przykład: jeden ze stalkerów ma informację, której potrzebujesz, ale ponieważ jest ranny, prosi cię o apteczkę. To, czy mu pomożesz, czy też strzelisz prosto w głowę i zabierzesz ze zwłok podręczny komputer, zależy tylko od ciebie.

Swoboda rozgrywki oznacza również, że po Strefie możesz się bez większych ograniczeń przemieszczać. Po drodze napotkasz dziesiątki innych stalkerów oraz setki zmutowanych zwierząt – **i ludzie, i bestie sprawiają wrażenie kierowanych własną inteligencją, zajmują się swoimi sprawami, toczą swoje boje** (atomowe psy polują na radioaktywne świnie, bandyci napadają na obóz stalkerów). To kolejna rzecz, którą twórcy musieli przyciąć, ale nie wyobrażam sobie, jak miało to wyglądać w „pełnej" wersji, bo nawet teraz cały ten ekosystem jest bardzo wiarygodny.

Również w trakcie walki AI sprawdza się zaskakująco dobrze – zwierzęta zazwyczaj albo atakują, albo uciekają, ale już ludzcy przeciwnicy świetnie wykorzystują osłony terenowe, potrafią flankować, w grupie rozdzielają się, zachowują się tak, jak robiłby to człowiek. Konsekwencją tego jest bardzo wysoki poziom trudności – kiedy z dubeltówką i niewielkimi zapasami amunicji (a zwykle jej brakuje) rzucasz się na trzech kiziorów z kałasznikowami, na 99,9% zginiesz. Sztuczna inteligencja zawodzi tylko wtedy, gdy wykonuje skrypty powiązane z konkretnymi misjami: w jednej bandyci okrążają w niewielkim budynku człowieka, którego trzeba uratować; stają na zewnątrz i nawołują go, by wyszedł – a kiedy strzelisz do nich, nie zareagują, tylko wciąż będą krzyczeć do drzwi.

To, że Cień Czarnobyla powstawał zbyt długo, niestety widać – tego, że coś z niego wycięto, na szczęście nie.

To właśnie tego typu niedoróbki sprawiają, że na S.T.A.L.K.E.R.-a można narzekać, pokazują, że produkcja za bardzo się ciągnęła, a finalny produkt składany był w pośpiechu. Kiedy strzelasz do przeciwnika i aktywuje się animacja trafienia, możesz odnieść wrażenie, że kolejne kule nie dochodzą do celu, bo nic się nie dzieje – w rzeczywistości jednak energia wroga spada, ale ta pierwsza sekwencja ruchów pokazująca wcześniejsze trafienie po prostu musi odegrać się do końca. Słabiutko gra pokazuje też moment, w którym ty dostajesz – jesteśmy przyzwyczajeni do wstrząsów, zamazującego się ekranu, a tu pojawia się tylko znacznik obrazujący kierunek, z którego lecą pociski, nie „czujesz" więc siły trafienia, choć każda kula odbiera tu zwykle minimum jedną trzecią punktów życia. Niektóre kwestie dialogowe powtarzają się, ciała zabitych czasem znikają (za to w większości przypadków leżą we właściwych miejscach przez całą grę), Strefa podzielona jest na mniejsze obszary, pomiędzy którymi pojawia się ekran ładowania, ale czasem są one sklejone w zupełnie bezsensowny, dezorientujący sposób (np. połączenie map Cordon i Garbage). **Szkoda, że w grze nie ma możliwości poruszania się pojazdami**, bo różnych zabawek z rosyjskiego demobilu stoi w Strefie mnóstwo i aż prosi się, by do którejś wsiąść i wcisnąć gaz, **zwłaszcza że przemieszczanie się na nogach trwa zbyt długo.**

Z drugiej strony S.T.A.L.K.E.R. nie daje się łatwo „złapać". Kiedy w jednym z budynków zaczął padać deszcz (gra dynamicznie zmienia pogodę i pory dnia!), ze złośliwym uśmieszkiem wpisałem kolejny bug na listę, po czym... spojrzałem w górę i zobaczyłem, że dach po prostu ma dziurę i woda leje się tylko tam, gdzie rzeczywiście widać niebo. Świetny jest rag-doll, jeden z bardziej realistycznych z wszystkich, jakie widziałem na PC. Doskonale odwzorowano też wpływ oświetlenia i generowanego hałasu na to, jak szybko dostrzegają cię przeciwnicy.

Poziom trudności, brak możliwości kierowania pojazdami czy niedociągnięcia graficzne denerwują – a przynajmniej wymagają przyzwyczajenia – ale **sugestywny świat stworzony przez twórców wciąga dużo bardziej. A to coś, co osiągnąć najtrudniej** – ekipie z GSC Game World, po pięciu latach prac, wreszcie się udało! ☾

Klimacik!

Atmosfera, jaka towarzyszy zabawie, to coś, co trudno oddać na papierze. Świat gry jest raczej ciemny, zachmurzony, pełen ludzi i zwierząt żyjących własnym życiem. Świetne są efekty dźwiękowe, rozmowy i okrzyki stalkerów w języku rosyjskim (*„Z boku zachadi!"*), czasem jakieś niespodziewane zgrzyty, szumy, odgłosy strzelaniny. Bardzo dobre są też lokacje zamknięte, np. kanały w kompleksie Agropomu czy laboratorium X-18. Kiedy zbliżasz się do obszaru tzw. anomalii (miejsca napromieniowane, w których dzieją się dziwne rzeczy), obraz pokrywa się ziarnem, traci kolory. **Klimat S.T.A.L.K.E.R.-a warto poczuć choć raz** – GSC Game World na pewno zyska wielu klientów, kiedy przygotuje grywalne demo gry.

S.T.A.L.K.E.R. Cień Czarnobyla

Producent: GSC Game World	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.stalker-game.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000/XP


niesamowity klimat! • swoboda rozgrywki • udana sztuczna inteligencja – nawet jeśli z tego powodu gra jest bardzo trudna • umiejętne wykorzystanie elementów RPG


wysoki poziom trudności • brak pojazdów • widać, że gra trochę się „przeleżała" • drobne niedoróbki graficzne i dotyczące mechaniki rozgrywki

S.T.A.L.K.E.R. powstawał za długo, ale mimo to zaskakuje. Pozytywnie. Klimat równoważy – z nawiązką! – wszystkie niedociągnięcia.

GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 5+

OCENA 5

Autor: Foch77

Terrorist Takedown, odcinek 3592...

CODE OF HONOR

FRANCUSKA LEGIA CUDZOZIEMSKA



Nie, to nie jest gra-reklama Legii Cudzoziemskiej. Nic w stylu bardzo udanej America's Army. Za to trzeba płacić, zaś za tytułem stoi niezmordowane City Interactive.

Na szachownicy pozostały już tylko dwie wieże. Król z gońcem grają w karty.

Uśmiechnij się! Jesteś w ukrytej lunecie!

Ehm... Przybieżeli do Betlejem?

Ha! Z takim daszkiem nie boję się już deszczu!

Tempo, w jakim polski producent dostarcza kolejne FPS-y, jest naprawdę zadziwiające – to jedna z szybszych firm w branży, a na pewno najszybsza w Polsce. Niestety za ilością nie idzie tutaj jakość – **kolejne shootery to tak naprawdę tylko dalsze etapy do tego, co już było.** Poprzednio mieliśmy do czynienia z Tajnymi Operacjami, teraz przechodzimy w bardziej pustynne klimaty. Dobre i to – wreszcie zmieni się ta szaroburoleśna grafika.

Abyś wiedział, z czym się to w ogóle je, poniżej pochyłą czcionką przytaczam kodeks honorowy żołnierza Legii Cudzoziemskiej (zaczerpnięty z oficjalnej strony gry). Jak on ma się do tego, co zobaczysz w CoH – FLC?

1. Żołnierzu: jesteś ochotnikiem, który wiernie i honorowo służy Francji.

Jasne. Nie oszukujmy się – masz głęboko gdzieś to, komu, gdzie i po co służysz, gdyż i tak oznacza to jedno i to samo: przemieszczanie się z punktu A do B, a stamtąd jeszcze do C. **W jednym musisz wysadzić coś w powietrze, w innym coś tam znaleźć, zaś we wszystkich nie powinieneś zostawić nikogo z wrogów przy życiu.** To ci dopiero wierna i honorowa służba.

Pukawek jest kilka, a efekty ich działania są – jako jedyne w całej grze – rzeczywiście zadowalające.

2. Respektując tradycje Legii, okazuj posłuszeństwo i szacunek swoim przełożonym. Dyscyplina i braterstwo stanowią twoją siłę, zaś odwaga i lojalność to twoje cnoty.

Szacunek i posłuszeństwo wyrażasz w ten sposób, że **biegasz jak idiota pomiędzy punktami i przyjmujesz na klatę setki pocisków.** Wymaga to rzeczywiście niebagatelnej odwagi i lojalności, gdyż gdybyś tych przymiotów nie miał, dawno temu wyłączyłbyś tę grę i poszedł w diabły – konieczność ciągłego zapisywania (gdy wreszcie uda się zabić niewidocznego przeciwnika) i ładowania (gdy okazuje się, że to nie był ostatni pojawiający się znikąd drań) nawet anioła może doprowadzić do furii.

3. W bitwie nie będziesz znajdował upodobania ani nienawiści. Będziesz szanował pokonanego wroga i nigdy nie opuścisz swoich zabitych ani rannych, ani też w żadnym wypadku nie złożysz broni.

Tja, pewnie, że nie! Upodobania w tej grze spodziewać się na pewno nie musisz, za to nienawiści – już niestety prędzej. Tę ostatnią żywić będziesz albo do siebie, że wyrzuciłeś w błoto 20 złotych, albo do producentów, że udało im się naciągnąć cię na taką kwotę. Szanowanie zabitych wrogów przychodzi za to bardzo łatwo – zwłaszcza że zostawiają po sobie amunicję, a ich ciała „rozkładają się" w ciągu ułamka sekundy. Jednak punkt trzeci kodeksu uda się w większości wykonać, bo akurat **na co jak na co, ale na składanie broni ochoty nie miałem.** Pukawek jest kilka, w większości są dostępne od samego początku (w końcu jesteś dobrze wyposażonym żołnierzem, nie byle łachudrą z pistoletem) i trzeba przyznać, że efekty ich działania są – jako jedyne w całej grze – rzeczywiście zadowalające. A zabawa snajperką jest, o zgrozo, nawet przyjemna...

4. Misja, która zostaje ci powierzona, stanowi dla ciebie świętość. Wypełnisz ją do końca, niezależnie od ceny, jaką może przyjść ci za nią zapłacić.

A takiego! Sami sobie wypełniajcie do końca te wszystkie misje, ja już zapłaciłem wystarczająco dużą cenę, będąc zmuszonym do grania w Code of Honor co najmniej milion razy dłużej, niżbym to zrobił, gdyby Rednacz nie groził mi wysłaniem do Afganistanu, jeśli nie dostarczę recenzji.

Krótko: odpuść sobie, nie warto się CoH – FLC zajmować, zwłaszcza że za 20 złotych to można kupić już nawet np. Dooma 3. Zaś chłopakom z City Interactive polecam dystrybucję a la Steam – lepiej przestać udawać, że tworzy się nowe gry (w których nawet komunikaty podczas misji są takie same lub bardzo podobne jak w poprzednich produkcjach!), a zacząć robić epizody jednej...

Autor: Teut



Code of Honor
Francuska Legia Cudzoziemska

Producent:	**Dystrybutor PL:**
City Interactive	City Interactive

http://www.codeofhonorgame.com/

cena 19,99

Multiplayer: brak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB


niezła broń • akcja wreszcie nie dzieje się w lesie


ileż jeszcze razy oglądać będziemy tego samego FPS-a sprzedanego jako coś nowego? • chwilami irytująca celność wrogów • znów brak multi

Materiał szkoleniowy dla rekrutów. Jeśli ukończą grę, nadają się – widać są tak zdesperowani, że pójdą na każdą misję...

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2+
OCENA 2+

INFERNAL

Diabolique od Infernal dzieli kilka ładnych lat, w trakcie których piekielne moce ze wszystkich sił starały się storpedować projekt Metropolis. Nie udało się!



Za dużo ostrych papryczek, stary.

Ogniste ramię sprawiedliwości sieje spustoszenie.

Metropolis Software to polskie studio, które znamy choćby z serii Gorky czy przygodówek Książę i Tchórz oraz Teenagent. Najnowszy tytuł panów z warszawskiej kuźni gier rodził się w bólach parę lat. Początkowo znany był jako Diabolique: License to Sin – pod tym tytułem dokonał żywota w okolicy 2004 roku i odrodził się jak feniks z popiołów, lecz już jako Infernal.

Od czasu premiery Painkillera uwierzyłem, że w kraju nad Odrą i Wisłą też można zrobić coś więcej niż kosy i wódkę, dlatego na Infernal czekałem z zaintresowaniem i nadzieją. Opłaciło się, bo po odpaleniu gry minęło mi niezauważalnie około 10 godzin. I wiecie co? Chciałem jeszcze!

Fabuła Infernal obraca się wokół nieco wyeksploatowanego wątku walki dobra ze złem, który jednak w nowej aranżacji prezentuje się całkiem ciekawie. Tym razem stajemy po stronie Księcia Piekieł, a raczej jednego z jego żołnierzy. Wszystko zaczęło się od tego, że siły niebieskie podstępnie uderzyły w niczego się niespodziewające, poczciwe sługi ciemności – i wyrżnęły je w pień. Jak wiadomo, aby móc cieszyć się jasnością, trzeba znać mroki nocy, tak więc odwieczna równowaga została poważnie zachwiana. **Na nowe czasy potrzebna jest nowa strategia, co Pan Piekieł doskonale zrozumiał.** Złożył więc ofertę współpracy jednemu z upadłych aniołków, pardon – agentowi, oferując mu wsparcie psychiczne i sprzętowe oraz emeryturę i wakacje w jakimś ciepłym miejscu (po wykonaniu misji, oczywiście). Ryan Lennox, bo tak się zwie nasz bohater, nie namyślał się długo...

Trzeba powiedzieć sobie jedno. Infernal to klasyk stylu, konwencjonalny w założeniach, z trybem TPP, workiem pukawek i napalonymi niebieskimi, którzy za cholerę nie rozumieją, że dobro też powinno mieć swoje granice, bo człowiek nie będzie mógł się nawet porządnie napić. No OK, z tym ostatnim to nie do końca tak jest, ważne, że jeśli liczysz na to, iż Infernal to przełom na miarę FarCry, po prostu się rozczarujesz. To porządny tytuł, z zawiesistą atmosferą, świetną grafiką, niezłą grywalnością i dobrą muzyką. Czy to nie tego oczekujesz od większości gier?

Co ważne, nie jest tak, że jedynym zajęciem jest tu przeładowywanie pukawek i poszukiwanie nowych magazynków do nich. **Podobnie jak w Psi-Ops i Second Sight, mamy na podorędziu zestaw mocy. Co prawda nie są natury psionicznej, a diabelskiej, ale efekt jest ten sam.** Lennox potrafi teleportować swoją duszę (lub, jeśli wolisz: ciało astralne), dzięki czemu może np. wyłączać alarmy bez ich aktywacji albo strzelać przeciwnikom w plecy. Nie da się jednak przeniknąć przez drzwi, „wychodzenie z siebie" działa jedynie w obszarze, który Lennox widzi, i na dodatek jest ograniczone czasowo (ale za to rozgrywa się wolniej, a la bullet-time). Innym diabelskim efektem jest możliwość potęgowania ataków konwencjonalnych mocą. Pojedynczy pocisk albo cała seria zostają podgrzane piekielnymi ogniami, co daje oszałamiający efekt, jakby połączenie napalmu i granatów. Warto zobaczyć, co się dzieje z przeciwnikami po takim wystrzale...

Lennox używa też specjalnego trybu widzenia, dzięki któremu może zobaczyć ukryte na ścianach napisy (np. kody dostępu), wrogów (jako bardzo jasne, niebieskie postacie, nie pomoże im żaden kamuflaż) i pola energii życiowej oraz many (zebranie odpowiedniej liczby „kulek" na stałe podnosi ilość dostępnej energii). Już dla porządku dodam tylko, że hero potrafi przenosić najcięższe przedmioty czy poruszać się tak szybko, że nie dogoni go żadna kulka. Ale siedmiomilowych butów ani latającego dywanu nie ma, szkoda.

Regeneracja nadwątlonych przez wojowników EtherLight energii życiowej i many odbywa się poprzez... pochłanianie przeciwników. Lennox nie jest, jak mógłbyś

Łał! A ten koleś powiedział, że to tabletka od bólu głowy!

Wracasz ze studniówki? Bezczelny kłamczuch!

Nikt oprócz mnie nie będzie tu pędził samogonu!

podejrzewać, jamochłonem, wciąga wrogów mocą. Wygląda to nieźle, a przy okazji bardzo ułatwia grę, co akurat nie każdemu musi się podobać. Oprócz regeneracji agent piekieł zyskuje w ten sposób również uzbrojenie przeciwnika.

Infernal to kawał rzetelnej roboty. Jeśli chcesz wspomóc siły ciemności, wreszcie masz okazję!

Infernal to pięć bardzo rozbudowanych, wieloetapowych misji (dwie ostatnie są trochę krótsze). Wrogów jest sporo, ale na szczęście gra nie ma przez to klimatu Serious Sama. Poza tym inteligencja przeciwników, mimo że nie jest wybitna, daje radę. Wrogowie potrafią korzystać z zasłon, strzelać zza przeszkód, skradać się, chować. Pomiędzy etapami, gdzie korzystasz przede wszystkim z ofensywnych umiejętności sługi piekielnego, są bardzo sensowne elementy zręcznościowo-logiczne. Ot, choćby labirynt-pułapka Eleny Zubrovej (jedna z dowódców EtherLight) czy wiele pomniejszych trudności, jak np. konieczność unieszkodliwienia elektronicznych przeszkód, systemów bezpieczeństwa itd. W jednej z misji trzeba pokonać bossa, ale żeby to zrobić, musisz wcześniej rozbić lampy, które emitują światło osłabiające Lennoxa i uniemożliwiają regenerację. Rozwiązanie problemu nie zależy więc wyłącznie od liczby kul w magazynku, ale od odnalezienia sposobu unieszkodliwienia przeciwnika – i o to chodzi!

Wspomniane lokacje mają swój urok i atmosferę: zimne i wilgotne portowe doki, stare, monumentalne świątynie, zasypana śniegiem, zamarznięta wioska Weissdorf. Może oczy nie wyłażą na wierzch, ale ani razu nie miałem wrażenia, że ten świat jest sztuczny czy niedopracowany. Silnik został wyprodukowany w Metropolis, a fizykę wspiera AGEIA PhysX. Co ważne, gra chodziła na przyzwoitych ustawieniach na moim nie aż tak mocnym kompie (Pentium 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT), jedynie przy dużych lokacjach nieco się dławiła.

Jeszcze tylko **zdanie o pukawkach. W każdej misji pojawiają się nowe ich modele.** Początkowo Lennox ma tylko shurikeny i pistolet (amunicja nie jest nieskończona), stopniowo dostaje kolejne narzędzia: laserowe zabawki, karabiny, wyrzutnie rakiet, a nawet spawarkę a la Quake. Co ważne, broń jest tak wyważona, że nawet zwykły pistolet ciągle pozostaje w użyciu (często jest to bardziej opłacalne). Punktowane są head-shoty, a wielu przeciwników można pokonać, oszczędzając amunicję (np. gościa z butlą tlenową na plecach). Ogólnie arsenał jest kolejnym mocnym punktem gry.

Nie rozumiem jednego. **Jak można zrobić tak porządną grę, a nie pomyśleć o multi?** Aż się prosi, żeby wykorzystać potencjał Infernal w pojedynkach sieciowych. To, jak dla mnie, największe niedopatrzenie, jeśli chodzi o produkcję z Metropolis. W pozostałych kwestiach jest dobrze albo bardzo dobrze. Może jeszcze tylko szkoda, że nie rozwinięto bardziej walki wręcz, która jest ograniczona do dosłownie dwóch ruchów. Z drugiej strony, to nie Mortal Kombat, pozostałe atrakcje w zupełności wystarczają.

Mówiąc krótko: Infernal to kawał rzetelnej roboty. Jeśli chcesz wspomóc siły ciemności, wreszcie masz okazję! Lol.

Autor: Herr Odyn



Infernal

Producent: Metropolis Software
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.infernalgame.com/

cena 79,90

Multiplayer: brak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000/XP



fajne moce • niezła grafika • bardzo dobry podkład muzyczny • wysoka grywalność • surowe, ale nieźle wyglądające lokacje • dużo broni



brak multi • na pewno nie jest to nic nowatorskiego • nie wszystkie szyby i przedmioty można rozwalić

Infernal gwarantuje długie godziny srogiej eksterminacji. Niech zwycięży lepszy! O, pardon – zły!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 4+

Uczucie deja vu dotyczy sytuacji, gdy widzisz lub robisz coś po raz pierwszy, a jednak masz wrażenie, że już to kiedyś przeżyłeś. Podobnie jest w przypadku Frontline.

FRONTLINE
KURSK

Festyn na cześć zwycięskiej Armii Czerwonej nie obył się bez fajerwerków.

Wszyscy złapali gumę, a jaskółki pozjadały im zapasowe gąsienice.

Z jednej strony produkcja Nival Interactive (ekipa odpowiedzialna za HoM&M V!) jest pierwszą odsłoną nowego cyklu RTS-ów traktującego o największych bitwach II wojny światowej. Z drugiej – już od pierwszych minut gry może ci się wydawać, że wszystko to już gdzieś widziałeś, bowiem **Frontline jest jak skóra zdjęta z serii Sudden Strike i Blitzkrieg.**

Akcja gry koncentruje się wokół największej bitwy pancernej II wojny światowej, rozegranej w lipcu 1943 roku na „łuku kurskim". Osłabione podczas zimy wojska niemieckie miały wtedy szansę rozbić w rejonie Kurska spore siły Armii Czerwonej i odzyskać inicjatywę na froncie wschodnim po sromotnej porażce pod Stalingradem. Frontline daje ci możliwość poznania tego wydarzenia z obu stron, oferując dwie kampanie (Niemcy i ZSRR), każda po 10 misji. Pomiędzy etapami przeniesiesz się na poziom taktyczny, gdzie zobaczysz mapę rejonu bitwy z zaznaczonymi (oryginalnymi) ścieżkami ruchu wojsk. Na mapie tej rozmieszczono kolejne misje, teoretycznie dając ci możliwość określenia, na którym odcinku frontu chcesz w danej chwili zagrać. Najczęściej do wyboru masz... jedną lokację.

Misje składają się ze standardowych zadań typu: obrona wzgórza, wydostanie się z oblężenia, zdobycie miasta czy węzła kolejowego. Na pochwałę zasługuje fakt, że podczas wypełniania celów cały czas otrzymujesz nowe rozkazy (czasem niesie to ze sobą drobne posiłki, czasem nie), co sprawia wrażenie pewnej dynamiki sytuacji. Niestety **poza klimatem poszczególnych misji brakuje elementu, który napędziłby akcję i spoił grę w całość.** Przydałaby się ciekawa fabuła, może historia fikcyjnych bohaterów biorących udział w bitwie, a może coś w rodzaju wspomnień weteranów przemieszanych z archiwalnymi filmami z epoki. Bez tego **szybko okazuje się, że kampania we Frontline to nic innego jak zbiór pojedynczych scenariuszy.**

Akcja gry koncentruje się wokół największej bitwy pancernej II wojny światowej.

Warto zatrzymać się przy realizmie rozgrywki. Wszystkie wirtualne jednostki mają te same cechy, co ich historyczne odpowiedniki (np. szybkość, pancerz, zasięg czy celność). Możesz to zresztą sprawdzić w dołączonej do gry encyklopedii. Twórcy postarali się również zachować wierny stosunek sił konfliktu, chociaż w grze nie występuje tak duża liczba jednostek jak w rzeczywistości. **W największych starciach pancernych – a czołgi stanowią w tej bitwie podstawę twojej armii – liczba pojazdów ledwo przekracza 20** plus oddziały wsparcia logistycznego (musisz uzupełniać amunicję, a gdy ta skończy się nawet u zaopatrzeniowców, to leżysz) oraz piechota. Tej otrzymujesz bardzo mało, w dodatku pod ogniem kaemów pada ona jak muchy.

W szczególności muszę przyczepić się do zawyżonego poziomu trudności. Jednostki przeciwnika są nadzwyczaj celne, jego piechota potrafi, będąc pod ostrzałem, zniszczyć granatami nawet najsilniejsze czołgi (ty tego nie próbuj – wojacy od razu zostaną wybici do nogi...). Twoje pojazdy z kolei czasem zablokują się na najprostszej przeszkodzie terenowej, zaś wozy zaopatrzeniowe, zamiast trzymać się na tyłach kolumny, wyjeżdżają wprost pod lufy wroga. Bardzo psuje to ostateczne wrażenia z tej, wydawać by się mogło, bardzo realistycznej produkcji.

Również grafika stanowi słaby punkt Frontline. Warstwa wizualna prezentuje się o wiele gorzej niż w wydanym przed dwoma laty Blitzkrieg 2, nie mówiąc już o najnowszych RTS-ach. Jednak mimo zawyżonego poziomu trudności i szwankującego AI jednostek Frontline: Kursk potrafi wciągnąć na dłużej, a **biorąc pod uwagę jego niską cenę, stanowi ciekawą propozycję dla fanów serii Sudden Strike i Blitzkrieg oraz każdego, kto pragnie mocno wysilić swój strategiczny umysł.**

Do otoczonych okopów nie przedostanie się żaden nieprzyjaciel.

Wołodia, gdzie lecisz? Mówiłem: piłeś, nie leć.

Frontline: Kursk

Producent: Nival Interactive
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.ngsdev.com/eng/kursk.html

cena 29,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) niektóre bitwy są całkiem ciekawe • jednostki wierne realiom historycznym

(–) grafika z innej epoki • zbyt wysoki poziom trudności i brak możliwości jego regulowania • w kampanii razi brak fabuły • momentami szwankuje AI

Frontline: Kursk potrafi zaciekawić i dać trochę przyjemności z gry. Jednak nie może równać się z najnowszymi RTS-ami.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 4-
OCENA 3

Autor: emter

Deppa tu nie znajdziesz – ale jego historię już prędzej...

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

Tańcowali zbójnicy w karaibskiej piaskownicy!

To podobno najlepszy dom uciech na całych Karaibach. Nie wygląda...

Nie masz już cierpliwości, by czekać na trzecią część „Piratów z Karaibów"? I dobrze – po co się dręczyć, skoro Dwa Skarby opowiadają właściwie tę samą historię?

Pała, siadaj! – tyle należy się twórcom drugiej części gry wydanej u nas pod tytułem Piraci Nowego Świata za fabułę Dwóch Skarbów. **Ja wiem, że „Piraci z Karaibów" okazali się największym kinowym przebojem ubiegłego roku**, zdaję sobie sprawę z popularności (dość trudnej do wytłumaczenia) tej produkcji, **ale żeby aż tak ściągać od kolegów z Hollywood?**

Widziałeś „Skrzynię umarlaka"? No to posłuchaj – bohaterem Dwóch Skarbów jest Thomas Blythe, młody korsarz noszący tajemniczy naszyjnik pozostawiony mu w spadku przez bliżej nieznanego ojca. Thomas służy na statku zdradliwego pirata Czarnobrodego, przez którego zostaje w pierwszym rozdziale gry osadzony w katakumbach fortecy Port Royale. Mamy też piękną – a przy tym świetnie fechtującą – córkę gubernatora, jest i statek widmo, a także wyprawa do ukrywającej się przed światem kapłanki voodoo. Brzmi znajomo? No właśnie! **Przez cały czas miałem poczucie, jakby Dwa Skarby tworzono na podstawie scenariusza „Piratów z Karaibów"**, tyle tylko, że komuś pomieszały się kartki, więc nie wszystko toczy się dokładnie tak samo jak na dużym ekranie.

Również **pierwszy kontakt z grą raczej nie nastawił mnie do niej przychylnie.** Domyślnie uruchamia się ona w niskiej rozdzielczości, przy najmniejszych ustawieniach detali, a wtedy wygląda jak przeciągnięty pod kilem, chory na szkorbut i szkarlatynę pirat bez nogi. Na szczęście zmiana parametrów poprawia sytuację (choć Dwa Skarby nawet na najwyższych detalach nie zachwycają jak np. tropikalny Just Cause), a kiedy już zacząłem grać, okazało się, że to całkiem niezła produkcja.

Dwa Skarby odchodzą od poprzednich morskich tytułów Ascaron – jak Port Royale czy Piraci Nowego Świata.

Dwa Skarby odchodzą zupełnie od wcześniejszych morskich tytułów serwowanych przez studio Ascaron. Port Royale i Piraci Nowego Świata były raczej grami ekonomicznymi z dużą swobodą rozgrywki, zręczność i refleks nie były w nich tak ważne jak umiejętność kupowania tanio i sprzedawania drogo. Tymczasem **przygody Thomasa Blythe'a to czystej wody gra akcji, na dodatek stworzona z ułożonych w liniowej kolejności poziomów.**

Dwa podstawowe rodzaje rozgrywki to walka na szpady w scenerii mniejszych (pokład statku) lub większych (karaibski port) lokacji **oraz żeglowanie między wysepkami**, zwykle kończące się bitwą morską. Żeby nie było za nudno, poziomy obu rodzajów przedstawiane są w różnych wariantach – czasem zamiast okrętem kierujesz malutką łódeczką z żaglem, a twoim zadaniem jest ucieczka przed trzema rozpędzonymi galeonami; kiedy indziej zaś zamiast zabijać kilkunastu żandarmów, skradasz się między nimi do obozu ukrytego w samym środku plantacji trzciny cukrowej.

Zarówno walcząc wręcz, jak i sterując statkiem, **możesz korzystać z bonusów aktywowanych przez odnajdywane lub kupowane między misjami przedmioty** – np. proszek voodoo rozsypany w trakcie walki na szpady oszałamia przeciwnika, a przynęta na Krakena wrzucona do wody sprawia, że ta podwodna bestia zatapia lub przynajmniej poważnie uszkadza okręt przeciwnika.

To zróżnicowanie i wciągająca – bo skopiowana z dobrych wzorców – fabuła sprawiają, że **w drugich Piratów Nowego Świata gra się dość przyjemnie.** Co prawda ani bitwy morskie, ani poziomy rozgrywane „na nogach" nie są szczególnie udane – lepiej pasuje do nich słowo „solidne" – ale też błędów czy rozwiązań denerwujących nie ma w nich zbyt dużo (to głównie sprawy typu przenikanie tekstur, „bezkontaktowe" animacje ciosów czy drobne potknięcia w lokalizacji). Byłoby lepiej, gdyby cena Dwóch Skarbów była bardziej rewolucyjna, bo jej wysokość może ograniczyć popularność piractwa w naszym kraju. Czy może wręcz przeciwnie?



Widoczek jak na tapetę...

Coś mnie uwiera...



Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

Producent: Ascaron
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.tortugagame.com/

cena 99,90

Multiplayer: brak
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP


rozgrywka toczy się naprawdę żwawo • grywalne etapy z morskimi bitwami • przepisy na karaibskie drinki jako znajdźki w grze


fabuła zerżnięta bez skrupułów z drugiej i trzeciej części „Piratów z Karaibów" • oprawa graficzna prezentuje się naprawdę dobrze dopiero na najwyższych ustawieniach

Solidna gra o pirackim życiu. Byłaby jeszcze lepsza, gdyby miała bardziej oryginalny, a równie dobry scenariusz – i niższą cenę.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Foch77

WapSter.pl — WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

WAP.WAPSTER.PL
WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271J39**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271J39**).

GRY JAVA NR 7928

WIĘCEJ GIER JAVA ZNAJDZIESZ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458J39**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458J39**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP,Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458J39**).

DZWONKI

		POLI 7428	MONO 7228	REAL 7428
TOP	Alchemist Project, Krishna	PT3201266J39	T3201263J39	RM3171982J39
	Botten Anna	PT3042709J39	T3042711J39	RM3045393J39
	Dolly song	PT2994757J39	T2996265J39	RM3004698J39
	East Clubbers, Sextasy	PT3025116J39	T3025117J39	RM3025122J39
	Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	PT3024549J39	T3024552J39	RM3024550J39
	Pakito, Living On Video	PT2927468J39	T2927600J39	RM2937857J39
	Psalm dla Ciebie	PT3050102J39	T3050103J39	RM3075186J39
	Relax, Take It Easy	PT3140465J39	T3141538J39	RM3172941J39
	Smack That	PT3096359J39	T3097237J39	RM3172937J39
	Vi sitter...Dota	PT3122326J39	T3122329J39	RM3172935J39
HITY	2 bajki	PT2679298J39	T2679320J39	RM2730343J39
	DJ Magic, Inside	PT3201259J39	T3201261J39	RM3196372J39
	French Kiss	PT3211713J39	T3211808J39	—
	Gosia Andrzejewicz, Lustro	PT3212576J39	T3212578J39	RM3211729J39
	I Wanna Love You	PT3157877J39	T3157878J39	RM3121701J39
	Jeden Osiem L, Kilka chwil	PT3164880J39	T3164882J39	RM3164881J39
	Kalwi & Remi, Explosion	PT2515380J39	T2514874J39	RM2805130J39
	Liber/Doniu, Dzień dobry Polsko	PT3155949J39	T3155954J39	RM3155957J39
	Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237J39	T2505391J39	RM3001253J39
	Sweet Escape	PT3205728J39	T3205724J39	RM3197224J39
	Tennessee	PT3213724J39	T3213731J39	
	Verba, Widziałem Twoje oczy	PT3189870J39	T3189883J39	RM3189613J39
POP POLSKI	Boys, Jesteś Szalona	PT1483774J39	T1483743J39	RM2293620J39
	Dżaga	PT1378476J39	T1378727J39	RM2559691J39
	Iwan i Delfin, Jej Czarne Oczy	PT1400435J39	T1400404J39	RM2589153J39
	Kalwi & Remi, Imagination	PT2989379J39	T2990834J39	RM2987286J39
	Kanikuły	PT3183259J39	T3183266J39	—
	Love Story	PT3199763J39	T3201163J39	—
	Mega Dance, W Dyskotece	PT2276435J39	T2286116J39	RM2296163J39
	Mezo & Kasia Wilk, Mamy siebie	PT3223765J39	T3223917J39	RM3211726J39
	Policeman	PT2759757J39	T2792401J39	RM2934526J39
	Psalm kochania	PT3220116J39	T3220335J39	—
	Za jeden uśmiech Twój	PT2971689J39	T2979607J39	—
POP ZAGR.	Fergalicious	PT3183261J39	T3183497J39	RM3081996J39
	Freestyler	PT671713J39	T523506J39	—
	Hard rock hallelujah	PT2926672J39	T2927605J39	RM2936674J39
	Kanikuły	PT3183259J39	T3183266J39	—
	Liga Mistrzów	PT2003325J39	T2008490J39	RM2748041J39
	Sandstorm	PT671792J39	T546274J39	—
	Still Dre	PT887603J39	T852100J39	RM2960358J39
	Traffic	PT1484056J39	T1394351J39	RM2960316J39
	Walking On The Moon	PT3220118J39	T3220338J39	—
ROCK	Land Of A Thousand Words	PT3206023J39	T3207713J39	—
	Nothing Else Matters	PT967773J39	T962995J39	RM2635731J39
	Smoke on the water	PT800477J39	T402985J39	RM2783382J39
	Sweet Child O' Mine	PT1445493J39	T1444042J39	RM2230747J39
	The saints are coming	PT3165043J39	T3175428J39	—
	Ubers Ende Der Welt	PT3211702J39	T3212671J39	—
FILM	Film: Kill Bill - Twisted Nerve	PT3050020J39	T3050022J39	RM3179118J39
	Film: Mortal Kombat	PT1269606J39	T1260973J39	—
	Film: Ojciec chrzestny	PT665608J39	T30704J39	RM2576872J39
	Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	PT1149683J39	T576914J39	RM2730308J39
	Serial: Janosik	PT1149680J39	T913J39	RM3035500J39
	Strażnik Texasu	PT2134106J39	T2140731J39	—
	Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472J39	T2410478J39	RM2559677J39

POLI: NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC, NEC

MONO: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON

REAL: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, PANASONIC, SENDO, LG, SHARP (MP3, WAV, AWB, AMR)

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472J39**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA2410472A93**).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA **NOKII**, **SENDO**, **MITSUBISHI**, **SAMSUNGA**, **SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662J39**), DLA **SIEMENS, BENQ-SIEMENS** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**J**" (NP. **J1213662J39**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**H**" (NP. **H1213662J39**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**GM**" (NP. **GM1213662J39**).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677J39**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452J39**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

TELEDYSKI NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)

TELEDYSK SEXTASY	TELEDYSK SACRUM	TELEDYSK TAK WYSZŁO	TELEDYSK SŁOWA	TELEDYSK INSANE	TELEDYSK BUDZIĆ ŚWIAT	TELEDYSK EXPLOSION
MV3082815J39	MV3050278J39	MV3171535J39	MV3000801J39	MV3040345J39	MV3171521J39	MV2867317J39
TELEDYSK GET DOWN	TELEDYSK LIVING ON VIDEO	TELEDYSK DZIEŃ DOBRY POLSKO	TELEDYSK IMAGINATION	TELEDYSK TROCHĘ CIEPŁA	TELEDYSK RASK MODELS	TELEDYSK CHCĘ POZNAĆ TWOJĄ MATKĘ
MV3050271J39	MV2997991J39	MV3152446J39	MV3040348J39	MV3114303J39	MV3031748J39	MV3171530J39

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004J39**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NR TELEFONU ADRESATA: NR FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004J39**)

ANIMACJA NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, PANASONIC, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, NEC ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, SIEMENS



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN2328802J39**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN2328802J39**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV)

Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360J39	Siekiera, motyka, ... sms! (M)	TT2677296J39
Koteczku, dzwoni Twoja Kicia (K)	TT2760724J39	Uwaga! Nadchodzi.....jest sms! (M)	TT2872426J39
No! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M)	TT2525465J39	Whassup!!! (M)	TT2674208J39
Odbieraj tą komórkę! (M)	TT2976802J39	Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438J39
Odbierz, moje Słoneczko (M)	TT2760705J39	Zdychający telefon	TT2966888J39

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360J39**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT2248360J39**).

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI



MOŻESZ MIEĆ NAJLEPSZE GADŻETY ZAWSZE PRZY SOBIE!
POBIERZ DARMOWY SUPERKATALOG!!!
WYŚLIJ SMS O TREŚCI KATALOG NA NUMER 2800

OPŁATA JAK ZA ZWYKŁY SMS W TWOJEJ SIECI

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT).



KLĄTWY. Pozbądź się kłopotów. Usuń osoby, które Ci przeszkadzają, rzuć zły urok. **KLĄTWA** na **7254**. Kasia, lat 16: "Zemściłam się na byłym chłopaku. To działa!"

HOROSKOP. Dowiedz się, co Cię czeka w tym miesiącu. Pisz **GWIAZDY** na **7254**. Ola, lat 28: "Dzięki Wam dostałam nową pracę. Dziękuję!"

MIŁOŚĆ. Co Cię czeka w miłości? Czy partner jest Ci wierny? Sms: **UCZUCIA** na **7254**. Beata: "Dzięki miłosnej wróżbie mam wreszcie udany związek!"

WRÓŻBY. Tarot, numerologia, kabała. Profesjonalni wróże i wróżki. Sms: **TAROT** na **7254** Ewa, lat 35: "Wszystko, co mi wywróżyliście, sprawdziło się!"

ANIELSKA OPIEKA
Czy wiesz, że każdy ma swojego anioła stróża? Przekonaj się! Wyślij sms **ANIOL** na nr **7254**. Dowiesz się, kto jest Twoim aniołem.

ZNACZENIE IMION
Dowiedz się czy Ty i Twój partner pasujecie do siebie? Wyślij sms o treści **IMIONA** na numer **7254**, a sprawdzimy to dla Ciebie. Poznaj swoje szanse!

MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

Na Ziemi trwa wyniszczająca wojna pomiędzy dwiema potężnymi frakcjami, jednak w obliczu inwazji Obcych ludzkość musi się zjednoczyć – inaczej wyginie.

Maelstrom jest produkcją studia KDV, odpowiedzialnego za bardzo wciągającą strategię Perimeter oraz wydany niedawno samodzielny dodatek do niej – Emperor's Testament (Click 12/06). Również teraz **mamy do czynienia z grą RTS, zawierającą także elementy RPG, a nawet strzelanki TPP!**

Akcja Maelstroma toczy się w przyszłości. Świat rządzony jest przez Ascension – korporację technologiczną, której eksperymenty doprowadziły do niemal całkowitego zniszczenia środowiska naturalnego planety (razem z Doliną Rospudy). Tej frakcji przeciwstawiają się buntownicy z Remnants, którzy mimo słabszego uzbrojenia dzielnie walczą z hegemonami. Z czasem pojawia się również rasa Hai-Genti – to przybysze z kosmosu, łączący nowoczesną technologię z materią organiczną, dla których nasza planeta okazała się doskonałym źródłem surowców. **Skłócone frakcje Ziemian muszą razem stawić czoła najeźdźcom.**

Tyle bajek, lepiej poświęcić miejsce na bardzo liczne zarzuty wobec tej produkcji. Przede wszystkim **już na początku kampanii witają cię (i nie opuszczają aż do końca) paskudne przerywniki filmowe tworzone na silniku gry**, które swoją jakością nie zyskałyby uznania nawet w ubiegłym wieku. Animacje postaci podczas rozmów to jakieś dziwne, nieskoordynowane wygibasy wywołujące uczucie litości dla grafików, co jest jeszcze potęgowane nieudolną próbą odtworzenia ruchu warg bohaterów. Z drugiej strony nie dziwię się, że animacja ta nie działa, bo – moim zdaniem – komputery po prostu zastrajkowały przeciwko aktorom podkładającym bezpłciowo głosy (mowa tutaj o wersji angielskiej).

A to tylko pierwsze sekundy od uruchomienia trybu kampanii. Ta w Maelstrom jest do bólu liniowa – i nie mówię już o tym, że w misji pt. „zabij wszystkich wrogów" przez ponad godzinę po całej mapie szukałem ukrytej gdzieś za drzewkiem ostatniej jednostki przeciwnika. Bardziej **zdenerwował mnie brak opcji wyboru, w którą kampanię można zagrać – autorzy uznali, że musisz najpierw wykazać się w 7 misjach Remnants, potem Ascension, aby wreszcie poznać rasę Obcych** (chyba że wcześniej dasz sobie spokój i po prostu włączysz skirmish, co ja zrobiłem mniej więcej po godzinie).

Słabe otoczenie, zero dynamiki i akcji – a może to recenzent zrobił tego screena złośliwie?

To właśnie dla rasy Obcych w ogóle warto zwrócić uwagę na tę produkcję. **Budynki kosmitów zostały zaprojektowane bardzo pomysłowo, a dzięki przyzwoitej animacji widać, że składają się one z żywych tkanek.** Ciekawie prezentuje się również werbowanie jednostek. W swojej głównej strukturze wybierasz bowiem rodzaj jaja, które zostaje zesłane z orbity. Klikając w jajo, masz do wyboru – w zależności od jego wielkości – kilka możliwych „produktów", w tym oddziały latające oraz sporych rozmiarów stwory bez problemu miażdżące czołgi. Całość psuta jest jednak przez fakt, że zsyłane jaja lądują za każdym razem w innym miejscu, często trzeba ich szukać po całej bazie, a tworzeniem każdej jednostki musisz zajmować się osobiście.

Oddziały i budynki nacji ludzkich prezentują się mniej widowiskowo. Uzbrojenie i pojazdy Remnants są bardzo podobne do sprzętu używanego współcześnie, to samo można powiedzieć o architekturze tej frakcji. Znacznie bardziej zaawansowany jest arsenał Ascension, w którym znajduje się m.in. piechota wyposażona w broń zamrażającą oraz pojazdy, które po dokonaniu odpowiedniego ulepszenia możesz przekształcać w mechy. **O ile tej pierwszej ziemskiej frakcji nie można wiele zarzucić, to grając tą drugą, z pewnością zwrócisz uwagę na bardzo nieprzemyślane upgrade'owanie konstrukcji.** Powstają one po rozłożeniu specjalnego pojazdu budującego. Podczas gry w każdej chwili możesz je „złożyć" i swoją bazę przenieść w inne miejsce. Chcąc jednak poprawić wydaj-


Poklony dla wielkiej kupy... odpadów biologicznych?


Konkurencyjnym czasopismom ostatnio nie wiedzie się najlepiej.


To była naprawdę gorąca impreza.


Hurrra! Nareszcie nasze miasto ma aquapark!

Z bliska

AKCJA

Możliwość zoomowania w Maelstrom jest zdecydowanie mniejsza niż w wydanym ostatnio Supreme Commanderze.



(1) Największe oddalenie kamery jest jednak zupełnie niefunkcjonalne, bardzo trudno dostrzec swoje jednostki na planszy.



(2) Przy całkowitym zbliżeniu z kolei nie widzisz nic poza tymi jednostkami...

ność wybranego obiektu, musisz najpierw zebrać odpowiednią ilość surowców i wykupić upgrade pojazdu budującego, zwinąć strukturę i udoskonalić wehikuł (każdy osobno), a dopiero wtedy możesz postawić ulepszoną konstrukcję – to proces długotrwały, kosztowny i uciążliwy (zwłaszcza gdy twoja siedziba jest ciągle atakowana, a ty powinieneś się skupić na walce). W rezultacie, dużo czasu upłynie, zanim uzyskasz dostęp do naprawdę dobrych oddziałów. Czasem zbyt dużo, bowiem zwiększanie mocy wojsk i elementów bazy u Remnants oraz kosmitów jest znacznie prostsze i szybsze.

Podczas każdej misji twoje jednostki zdobywają punkty doświadczenia. Najbardziej przydatne jest ono bohaterom, a tych – w zależności od misji – masz od jednego do trzech. Awansując na kolejne poziomy, zyskują oni specjalne umiejętności i inne bonusy, takie jak leczenie, większe pole widzenia czy pociski energetyczne. **Każdy z nich posiada też opcję nazwaną Direct Mode – kamera pokazuje wtedy wydarzenia z perspektywy trzeciej osoby, a ty zyskujesz pełną kontrolę nad postacią.** Pomysł ciekawy (zastosowany z niezłym skutkiem w innej strategii: Rise & Fall), jednak gorzej z jego wykonaniem: ruchy jednostki są bardzo sztywne, sterowanie niewygodne, brakuje też opcji jakiegoś okrzyku lub rozkazu do stojących obok wojaków – jeśli odbiegniesz od swoich oddziałów, olewają cię one i zostajesz bez wsparcia. Najbardziej denerwujące jest natomiast celowanie – swobodnie możesz strzelać w górę i patrzeć w niebo, ale skierować lufy w dół (np. stojąc na wzniesieniu) już się nie da. Najlepiej w ogóle więc nie korzystać z tego trybu.

Śmierć jednego z bohaterów oznacza natychmiastową przegraną. Zdarza się jednak, że utrata pewnych innych jednostek podczas misji również prowadzi do porażki. Informacji o tym, których oddziałów to dotyczy, brak, a chociaż nie jestem zwolennikiem nadmiernie rozbudowanego działu Objectives, to takie „szczegóły" raczej powinny się tam znaleźć.

Podczas gry wykryłem też specyficznego buga – w jednej z misji po śmierci bohatera (której akurat nie zauważyłem) mogłem grać dalej, chociaż odniesienie zwycięstwa było już niemożliwe, nawet po wypełnieniu wszystkich zadań. Maelstrom nie uniknął także bardziej powszechnych błędów związanych z AI jednostek – te potrafią się „zablokować" o ścianę budynku lub wrak samochodu. Kuleje także wyszukiwanie drogi, że już o utrzymywaniu formacji nie wspomnę – tego elementu tu po prostu nie ma.

Grafika i muzyka w Maelstrom stoją na dość niskim poziomie, jednak – jak widać – stanowią jedne z mniejszych wad tej produkcji. Warto też wspomnieć o braku jakiejkolwiek dynamiki starć. **Nawet przy dużej liczbie jednostek walki są statyczne**, a animacje strzałów i wybuchów w połączeniu ze słabym udźwiękowieniem (coś w stylu wzium-bum-wzium) przy takim Supreme Commander czy nawet War Front to po prostu... ALERT! ALERT! Limit złośliwości na dwie strony Clicka przekroczony! ALERT! ALERT!

Grafika i muzyka w Maelstrom stoją na dość niskim poziomie, jednak stanowią jedne z mniejszych wad tej produkcji.

Powyższe argumenty powinny cię przekonać, że Maelstrom jest produkcją, którą należy omijać szerokim łukiem. **Taki gniot nie powinien w ogóle ujrzeć światła dziennego.**

Autor: emter



Maelstrom

Producent:	Dystrybutor PL:
KDV/Codemasters	brak

http://www.codemasters.com/maelstrom/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1 GHz, grafika 128 MB, 512 MB RAM



rasa Obcych wygląda ciekawie • w skirmish od biedy da się grać



słaba fabuła • liniowość • AI jednostek • zarządzanie bazami (zwłaszcza Ascension) • beznadziejne przerywniki filmowe • słaba oprawa graficzna i udźwiękowienie

Pod pewnym względem Maelstrom przypomina odpad z reaktora – do niej również lepiej nie podchodzić na mniej niż sto metrów.

GRYWALNOŚĆ 2

GRAFIKA 3

DŹWIĘK 2+

OCENA 2+

Titan Quest
Immortal Throne

Choć Titan Quest był całkiem fajnym hack'n'slashem, pudełko z nim pokryte było w redakcji sporą stertą kurzu. Nadszedł czas na porządki...

Titan Quest jest grą bardzo długą – w porównaniu do innych tego typu zręcznościowych erpegów wręcz – nomen omen – kolosalną. Ochota na granie przeszła nam jednak, gdy okazało się, że **nie wszystkie możliwe drogi rozwoju, pozwalają bawić się tak samo dobrze.** Zdaje się, że autorów przerosła nieco liczba kombinacji i klas, które mogła reprezentować postać.

Gdy już niemal zapomnieliśmy o produkcji Iron Lore, na horyzoncie pojawił się pierwszy oficjalny add-on, który **według zapewnień powinien dostarczyć 10 godzin zabawy, kilka nowych klas, potworów oraz oczywiście lokacji.** Jasna sprawa – to w końcu typowe dla wszystkich dodatków. Jednak gdy wreszcie wsadziłem płytę do czytnika, spełniły się moje najgorsze obawy...

Nie ma bowiem nic bardziej irytującego w rozszerzeniu niż to, że zmusza ono do przechodzenia gry zupełnie od nowa. **Jeśli nie masz bardzo zaawansowanej postaci z podstawowej wersji, szykuj się na ponowne przemierzanie wszystkich lokacji w Titan Quest**, gdyż nie ma najmniejszej możliwości, byś od razu mógł rozpocząć nową przygodę. Ja niestety dawno już skasowałem grę z dysku, musiałem więc zaczynać wszystko od zera. I nie powiem, żeby konieczność spędzenia bardzo wielu godzin na przechodzeniu dobrze znanych questów szczególnie mi się podobała...

Na szczęście **niektóre zmiany wprowadzane przez add-on widoczne są już po kilku minutach gry.** W miastach pojawiły się nowe postacie oraz karawany. Te ostatnie, wraz z dodatkowym usprawnieniem obsługi ekwipunku, sprawiają, że zabawa jest rzeczywiście przyjemniejsza, rzadziej jesteś zmuszany do sprzedawania fajnego sprzętu – teraz bez obciążania plecaka możesz zachować sobie ciekawsze przedmioty na później.

Nie ma najmniejszych możliwości, byś od razu mógł rozpocząć nową przygodę.

Prawdziwa dodatkowa zabawa zaczyna się wraz z wejściem do Hadesu, co następuje kilka questów po pokonaniu ostatniego bossa – Tyfona. Czeka cię kraina, na przemierzenie której potrzeba nawet kilkunastu godzin. Poziom trudności rośnie na tyle, że aby pokonać niektórych bossów, niezbędne staje się kupowanie specjalnych jednorazowych scrolli z potężnymi czarami. To zaś sprawia, że...

Immortal Throne naprawia jeden z elementarnych błędów podstawowej wersji, w której pieniądze szczęścia nie dawały. Właściwie to w ogóle nie były potrzebne w takich ilościach, jakie później otrzymywał gracz. Po wejściu do Hadesu jednak znacznie się to zmienia. W skrajnych przypadkach **z krezusa, jakim byłeś, staniesz się nędzarzem liczącym każdą złotą monetę**, którą można spożytkować na zakup odpowiedniego zaklęcia lub artefaktu. Możliwość korzystania z tych ostatnich to kolejna ciekawa opcja – dzięki nim postać może stać się dużo potężniejsza.

Na koniec jeszcze kwestia opłacalności zakupu. Sama podstawka kosztuje teraz – w serii Fajna Cena – niecałe 50 złotych. Za dodatek (który samodzielny w żadnym razie nie jest) trzeba wybulić jeszcze sześć dych. Póki co za komplet zapłacisz więc 110 zeta – w sumie to nie jest zły układ, zważywszy na kilkadziesiąt godzin oferowanej zabawy (o ile lubisz hack'n'slashe). Sam **nad nabyciem tych gier zastanawiałbym się jednak tylko wówczas, gdyby były sprzedawane w pakiecie, w cenie zbliżonej do tej, którą dystrybutor liczy sobie za sam dodatek.** Ale to pewnie tylko mrzonki... C

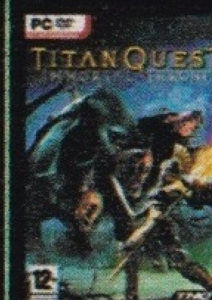
Autor: Che

Co, myślałeś, że w Hadesie nie ma roślinek?!

Bywałem już w przyjemniejszych miejscach, nie powiem...

Robienie pamiątkowych zdjęć na gromadzie trupów to stara Clickowa tradycja.

To po zabiciu tego drania rozpoczyna się nowa przygoda...



Titan Quest: Immortal Throne

Producent:	Dystrybutor PL:
Iron Lore	CD Projekt

http://titanquestgame.com/

cena 59,90

Multiplayer: tak

Gatunek: hack'n'slash

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, pełna wersja Titan Quest, Windows 2000/XP


kilka godzin gry • nowe klasy • usprawnienie ekwipunku i dodanie karawan

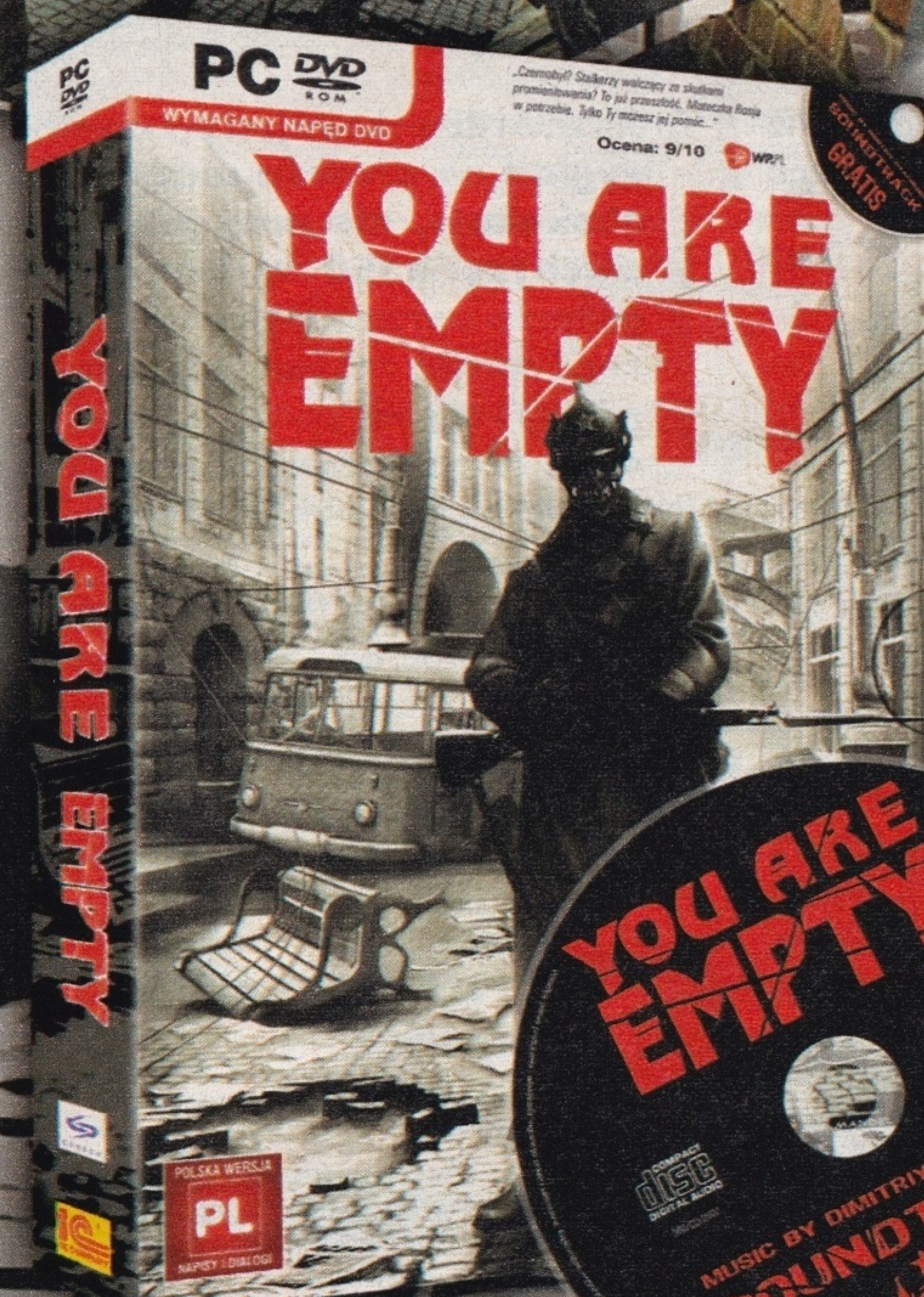

jeśli chcesz zobaczyć Hades, musisz ukończyć podstawkę • tylko dla wielkich fanów TQ

Fani Titan Questa zyskują nawet kilkanaście godzin zabawy. Dla reszty dodatek ma niewiele do zaoferowania.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

DOWIEDZ SIĘ CO NAPRAWDĘ DZIAŁO SIĘ ZA ŻELAZNĄ KURTYNĄ

YOU ARE EMPTY





JUŻ W KWIETNIU
W SPRZEDAŻY

- Niepowtarzalna strzelanina FPP, której akcja rozgrywa się w sowieckim społeczeństwie totalitarnym.
- Fascynująca i oryginalna fabuła z kilkoma zakończeniami.
- Wcielasz się w postać super żołnierza, na którym dokonywano eksperymentów naukowych.
- Wykorzystuj unikatowe zdolności i super moce.
- Niesamowite efekty wizualne i klimatyczna oprawa dźwiękowa.
- Oryginalne postacie, charakteryzujące się zaawansowaną sztuczną inteligencją.
- GRATIS ścieżka dźwiękowa z gry.
- Gra w polskiej wersji językowej z napisami.

„Czernobyl? Stalkerzy walczący ze skutkami promieniowania? To już przeszłość. Mateczka Rosja w potrzebie. Tylko Ty możesz jej pomóc..."

gry.wp.pl, ocena: 9/10





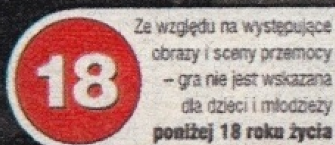


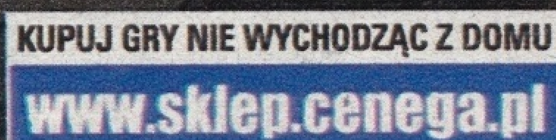
PARTNERZY MEDIALNI

WWW.YOUAREEMPTY.COM











Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37







FREAK.OUT
Extreme Freeride

Za oknem piękna wiosna, przyroda budzi się do życia po nieciekawej zimie – a na kompie znów białe szaleństwo. Może lepiej pojeździć na rowerze?

Może niekoniecznie, bo **Freak Out – Extreme Freeride to PeCetowy odpowiednik konsolowego SSX: On Tour, inspiracje widać tu na każdym kroku.** Począwszy od samej tematyki, czyli jazdy z szaleńczą prędkością po stokach i wykonywania różnych akrobacji, po styl graficzny menusów – komiksowy i bardzo luźny. Jeśli nie miałeś styczności z serią SSX, wydawaną tylko na konsole (pod sztandarem EA Sports BIG – pododdziału znanej firmy, który póki co niestety nie jest zainteresowany publikowaniem na blaszaki), opisywana tu gra może też w pewnych założeniach przypominać ci cykl z Tonym Hawkiem w tytule. Czy narty wygryzą więc deskorolkę?

Nie ma obaw – autorzy THPS czy THAW mogą póki co spać spokojnie, gdyż Freak Out to **mimo wszystko tytuł dość niszowy – wybiorą go raczej tylko miłośnicy białego szaleństwa.** Cała reszta graczy chyba pozostanie przy małych kółkach – i to nie ze względu na większą popularność skatingu, ale dlatego, że produkcje z Tonym Jastrzębiem są znacznie bardziej urozmaicone. Zarówno jeśli chodzi o plenery, jak i przygotowane przez twórców atrakcje.

Żeby nie było niejasności – to nie wina Coldwood, że stoki są zdecydowanie mniej ciekawe niż typowe lokacje miejskie, nie sposób też wymyślić tyle zadań do wykonania na śniegu co np. na lotnisku czy w szkole. Autorzy Freak Outa jednak się starali – mamy tu różnego rodzaju skoki, standardowo określoną liczbę punktów do zdobycia, znajdowanie poukrywanych na zboczach psiaków, konieczność wykonywania kombosów, określonych tricków itp., itd. **Nie da się jednak ukryć, że nieporównywalnie większą satysfakcję daje zniszczenie połowy planszy w THAW niż wykonanie nawet potrójnego rodeoflipa** czy czego tam jeszcze...



Gra dużo poważniejsza, symulująca wszelkie jazdy i slalomy profesjonalistów. 16 różnych lokacji, prawdziwe nazwiska zawodników, niezła opcja kariery – możesz się tym tytułem zainteresować, jeśli lubisz szybkie szusowanie.

Oczywiście zabawa nie ogranicza się tylko do jednej trasy – w sumie gór jest aż cztery, zaś każda z nich ma różne stoki z kilkoma rozgałęzieniami, na których czeka całkiem pokaźna liczba zadań (niestety powtarzających się). Z oczywistych względów zróżnicowanie graficzne nie jest szczególnie porażające, więc **jeśli oczekujesz feerii barw i futurystycznych lokacji, skieruj wzrok gdzie indziej.** Nawet żółtego śniegu nie masz co oczekiwać – a szkoda, bo np. „rysowanie" na białym puchu serduszka byłoby całkiem sympatyczną minigierką. Ale Freak Out to nie American Wasteland – ta gra jest znacznie grzeczniejsza i bardziej ułożona niż humor a la MTV.

Można trochę pograć, ale nie spodziewaj się cudów na kijkach.

Naprawdę dobrze bawić się powinni jednak hardkorowi miłośnicy nart, gdyż – o ile tylko nie znajdują się na listach najbogatszych Polaków – to ich jedyna szansa, by być zabranym na szczyt przez helikopter, na stuprocentowo dziewiczy i niesamowicie miękki śnieg. **Szkoda tylko, że nie można jeździć na niczym innym niż narty – aż się prosi o szaleństwo na snowboardzie...**

Graficznie i dźwiękowo jest przyzwoicie – **wygląd co prawda niczym nie zaskakuje, ale przy prędkościach rzędu 150 km/h na szczegóły nie zwraca się uwagi.** Co innego muzyka – ta jest szybka, dynamiczna i ogólnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie. No, może tylko lista utworów mogłaby być dłuższa.

Freak Out to ciekawy tytuł, w który można trochę pograć, ale bez spodziewania się cudów na kijkach. Myślę, że kolejna część gry – o ile oczywiście powstanie – już na serio sprawi, że przestaniemy żałować, iż seria SSX nie wychodzi na PeCety...

Tu nie będzie lądowania telemarkiem...

Lessie, z drogi!

Akrobacje są fajne i bardzo „tonyhałkowe", ale otoczenie już nie...

No co? Każdemu może się zachcieć nagle iść w krzaki!



Freak Out – Extreme Freeride

Producent:	Dystrybutor PL:
Coldwood	brak

http://www.freakout-game.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


szalone akrobacje • dobre wrażenie prędkości • niezła muzyka


tylko narty • zróżnicowanie znacznie mniejsze niż w podobnych grach • niedopracowana kwestia rozwoju postaci

Ładna, szybka i dość oryginalna – jednak nie ma na tyle czaru, by wyprzeć z mojego dysku Tony'ego Hawka.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+
OCENA 4-

Autor: Che

ORYGINALNE WYKONANIE





nr 73555 3,66 zł z VAT | nr 72555 2,44 zł z VAT

HITY		REAL	POLI	MONO
Take My Breath Away	Active8	FYPU1435	FYPP3435	FYPZN3435
Kylie	Akcent	FYPU1192	FYPP3192	FYPZN3192
Jokero	**Akcent**	**FYPU1258**	**FYPP3258**	**FYPZN3258**
Krishna	**Alchemist Project**	**FYPU1445**	**FYPP3445**	**FYPZN3445**
Well	Beattraax Project	FYPU1446	FYPP3446	FYPZN3446
Feel Alive	Benassi Bros.	FYPU1345	FYPP3345	FYPZN3345
Everytime We Touch	Cascada	FYPU1317	FYPP3317	FYPZN3317
Miracle 2007	Cascada	FYPU0590	FYPP1386	FYPZN1579
Eye Of The Tiger	Crew 7	FYPU0586	FYPP1382	FYPZN1575
Get Down	DJ Magic	FYPU1376	FYPP3376	FYPZN3376
Inside	DJ Magic	FYPU1475	FYPP3475	FYPZN3475
Dance 4 Life	DJ Tiesto	FYPU1377	FYPP3377	FYPZN3377
Sextasy	**East Clubbers**	**FYPU1327**	**FYPP3327**	**FYPZN3327**
Dont Stop Till You Get Enough	Eliess	FYPU0584	FYPP1380	FYPZN1573
Proper Education	Erik Prydz feat. Floyd	FYPU1432	FYPP3432	FYPZN3432
Destiny Radio	Groovebusterz	FYPU1447	FYPP3447	FYPZN3447
Dolly Song (Leva's Polka)	**Holly Dolly**	**FYPU1321**	**FYPP3321**	**FYPZN3321**
Explosion	Kalwi & Remi	FYPU0272	FYPP1050	FYPZN1367
Victory	Kalwi & Remi	FYPU1433	FYPP3433	FYPZN3433
Trebles	**MBrother**	**FYPU1285**	**FYPP3285**	**FYPZN3285**
Sacrum	**Mezo**	**FYPU1369**	**FYPP3369**	**FYPZN3369**
Moving On Stereo	Pakito	FYPU0503	FYPP1272	FYPZN1515
Living On Video	**Pakito**	**FYPU0463**	**FYPP1210**	**FYPZN1482**
Psalm dla Ciebie	Piotr Rubik	FYPU1367	FYPP3367	FYPZN3367
Psalm kochania	Piotr Rubik	FYPU1381	FYPP3381	FYPZN3381
Time To Party	**The Jet Set**	**FYPU1444**	**FYPP3444**	**FYPZN3444**

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów:Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: **FYPU1279**

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155
Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych , real music oraz odgłosów

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT

Dla telefonów z możliwością odtwarzania ODGŁOSÓW (obsługujących mp3 lub amr)

(piosenka) Telefon jest od tego aby budzić mnie na całego.	FYPU0551
Pobudka, wstać! D... do góry, nogi w dół i złaź z wyra!	FYPU0433
(Ziew) nie wstawaj (śmiech) nie musisz dziś iść do pracy (śmiech) Twój szef Cie lubi (śmiech)	FYPU0555
Mrówka, krówka i baranek... No, weź już wstań, żebym nie musiał tych głupot gadać	FYPU0490
Nie drap się po skroni bo ktoś do ciebie dzwoni	FYPU0579
Och! Tak! Bierz mnie! Pragnę tego! Dotknij mnie!	FYPU0431
To ja, no... wiesz kto. Powinieneś mnie teraz wyjąć.	FYPU0385
Szefie, dzwoni żona. Mam powiedzieć, że Cię nie ma?	FYPU0383
(muzyka techno) Odbierz telefoooooon!! (muzyka techno)	FYPU0557
(muzyka techno) SMSSSSSSSSSSSS!! (muzyka techno)	FYPU0558

ODGŁOSY są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: **FYPU0145**

* DZWONKI

nr 73555 3,66 zł z VAT | nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	REAL	POLI	MONO
2 bajki	FYPU0517	FYPP0997	FYPZN1340
A Public Affair	**FYPU9164**	**FYPP1371**	**FYPZN1569**
All Good Things (Come to an End)	**FYPU9108**	**FYPP1332**	**FYPZN1546**
Boten Anna	**FYPU9094**	**FYPP1300**	**FYPZN1529**
I Wanna Love You	FYPU9099	FYPP1324	FYPZN1542
Say It Right	**FYPU9138**	**FYPP1345**	**FYPZN1558**
Smack That	**FYPU9081**	**FYPP1301**	**FYPZN1531**
Sweet Escape	FYPU9147	FYPP1365	FYPZN1564
Vi Sitter I Ventrilo Och Spelar Dota	FYPU9100	FYPP1313	FYPZN1534
What Goes Around	FYPU9128	FYPP1359	FYPZN1581
You Don't Know	FYPU9112	FYPP1329	FYPZN1551

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	POLI	MONO
Miał być ślub	FYPP1367	FYPZN1570
Za miłość mą	FYPP1390	FYPZN1582

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

FILM	POLI	MONO
Kill Bill-Twisted Nerve	FYPP1342	FYPZN1557
Prison Break	FYPP1364	FYPZN1567

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. **FYPP1218** DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555: • Nokia – podaj kod z tabeli, np. **FYPZN1495** • (Sony) Ericsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. **FYPZE1495** • Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. **FYPZS1495** • Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. **FYPZM1495**

NAJWIĘCEJ gadżetów!!! www.papla.pl wap.papla.pl

Papla .PL
www.papla.pl
wap.papla.pl

TAPETY nr 72555 2,44 zł z VAT



FYPT11779 FYPT8861



FYPT8860 FYPT8832



FYPT8863 FYPT13024 FYPT12132 FYPT9904 FYPT8859

FYPT12698 FYPT10621 FYPT8802 FYPT12043 FYPT12900

FYPT13027 FYPT9915 FYPT5076 FYPT9133



FYPT11929 FYPT13127 FYPT10646 FYPT10004

FYPT12376

bezpłatne katalogi 4777

Wyślij SMS pod numer 4777, a w treści wpisz kod katalogu:

FYPJ1333 – **HipHopTeka** (teledyski i dzwonki)
FYPJ1290 – **ZaJava 03** (super gry)
FYPJ1319 – **TopDzwonki 04**
FYPJ1299 – **TopMagic** (dance & disco)
FYPJ1238 – **Misie Pysie**
FYPJ1286 – **Love Krove 02**

ZAJAVA GRY NA KOMÓRKĘ

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4777 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT



FYPA5719 FYPA5705 FYPA5697 FYPA5700 FYPA5686 FYPA5626 FYPA5621 FYPA5704 FYPA5680 FYPA3525 FYPA0186

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

TONY HAWK'S PROJECT 8 Wyślij FYPJ10296 pod nr 75555 (6,10 zł z VAT) Dla telefonów: N1,N2,N3,N4,N5,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,G1

STREET FIGHTER CAPCOM Wyślij **FYPJ10283** pod numer 75555 (6,10 zł) Dla: N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E5,E6,E7,A7,A8

EGYPT QUEST Wyślij **FYPJ10289** pod numer 75555 (6,10 zł) Dla telefonów: N3,N6,S3,S7,S8,M3,M5,M6,E6,E7,H1

Kod	Cena	Telefony
FYPJ0877	pod nr **72555** (2,44zł)	N3, N4, N5, N6, S4, S7, S8, E6, A2, A7, M3
FYPJ0873	pod nr **72555** (2,44zł)	N4, N3, N5, N6, E6, A2, A7, M3
FYPJ0671	pod nr **72555** (2,44zł)	N3, N4, N6, M3, E6, E8, A2, A7
FYPJ0669	pod nr **72555** (2,44zł)	N3, N4, N6, S3, S4, S9, M3, E5, E7, E8, A2, A7
FYPJ0598	pod nr **72555** (2,44zł)	N3, N4, N5, N6, S9, SL55, M55, M3, E5, E6
FYPJ0884	pod nr **72555** (2,44zł)	N3,N4,N6,S3,S5,S7,S8,M2,M3,E5,E7,A7,H1,H2
FYPJ0921	pod nr **72555** (2,44zł)	N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,H1,H2
FYPJ0978	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N5,N6,M3,M5,E5,E6,A2,A7
FYPJ0979	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N5,N6,M3,M5,E5,E6,A2,A7
FYPJ1160	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N4,N5,N6,S3,S8,M3,M5,E5,E7,G1,G2,H1,H2
FYPJ10007	pod nr **72555** (2,44zł)	N3,N5,N6,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E6,G1,G2,A2,A3,A4,A5,A7,A8,H1,H2
FYPJ10038	pod nr **72555** (2,44zł)	N1,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E6,E8,G1,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,L1,H1,H2
FYPJ10050	pod nr **72555** (2,44zł)	N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M5,M6,E3,E5,E7,G1
FYPJ10069	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,A2,A4,A5,A7,A8,H1
FYPJ10122	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E5,E7,A2,A7,A8
FYPJ10131	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N6,S3,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E5,E7,A1,A7,A8
FYPJ10017	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S4,S7,S8,M5,M6,E3,E5,E6,G1,A3,A4,A5,A7,A8
FYPJ10184	pod nr **72555** (2,44zł)	N1,N2,N3,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8
FYPJ1130	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N6,M3,M5,E7
FYPJ10185	pod nr **72555** (2,44zł)	M2,M3,M4,M5,M6,L1,N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,E3,E5,E6,E7
FYPJ10191	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,M6,E6,E7,A3,A4,A5
FYPJ10307	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N5,N6,M3,M5,M6,E5,E6,E8
FYPJ10308	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N5,M3,M5,M6,E5,E6,E7,E8,A2,A3
FYPJ10310	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N6,M3,M5,M6,E5,E6,E7,E8,A1,A2,A3
FYPJ10311	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N4,N5,N6,M2,M3,M5,M6,E5,E7,E8,A1,A2,A3,A4,A5,A7
FYPJ10295	pod nr **72555** (2,44zł)	N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,L1,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FYPJ10325	pod nr **72555** (2,44zł)	N1,N2,N4,N5,N6,S3,S8,S9,M2,M5,E3,E5,E7
FYPJ10309	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E7,E8,A1,A2,A3,A4,A5,A7
FYPJ0912	pod nr **72555** (2,44zł)	N1,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3 M5 E3 E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,H1,H2
FYPJ10282	pod nr **72555** (2,44zł)	N1,N2,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,M7,E3,E5,E6,E7,E8,G1,G2,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,H1,H2
FYPJ10201	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N4,N6,S7,S8,E6,E7,H1,H2
FYPJ10200	pod nr **72555** (2,44zł)	N2,N4,N6,S7,S8,E6,H1,H2
FYPJ10314	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N5,N6,M3,M5,M6,E5,E6,E8,A1,A2,A3
FYPJ10313	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N5,M5,M6,E5,E6,E7,E8,A2,A3
FYPJ10312	pod nr **72555** (2,44zł)	N4,N5,N6,M3,M5,M6,E5,E6,E7,E8,A2,A3

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230I, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510I; N4: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250I; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-GAGE, N-GAGEQD; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGEQD; Siemens - S3: M65; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S4: S55, SL55, M55; S6: C55, MT50, M50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220; M3: MOT-V300, MOT-V400, MOT-V500, MOT-V525M, MOT-V600; M4: MOT-C650; M5: MOT-V3; M6: MOT-E398; M7: MOT-T720, MOT-T722; Sony Ericsson - E3: K300I; E5: K500I; E6: T610, T630; E7: K700I; Sagem - G1: MYX5-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGHC100; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X480; A5: SGH-X450; A7: SGH-E700; A8: SGH-E800, E820; LG - L1: LG-C3310; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30;

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie **FYPP0927** dla numeru **698088XXX**, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: **FYPP0927 698088XXX** Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. **FYPP0927 698088XXX:** To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę **www.pomoc.papla.pl**

Nie kręci.

CINEMA EMPIRE

Lata pracy nad kodem, żmudne testy – aż wreszcie jest! Kolejny wyczekiwany przez miliony ludzi tycoon trafił na sklepowe półki!

Niepojęta jest moc sarkazmu. Niemal tak samo **niepojęte jest dla mnie publikowanie z prędkością niezłej bryki kolejnych tytułów określanych mianem tycoonów** (proste gry ekonomiczne). Chyba ostatnia naprawdę udana produkcja tego typu to któryś z RollerCoaster Tycoonów – ale o tym piszemy w naszej książeczce, nie tu. Niestety Cinema Empire jest dużo gorsza...

Zarządzasz w niej niedużym kinem – początkowo zaledwie jednym, by z czasem otrzymać możliwość utworzenia całej sieci składającej się z maksymalnie ośmiu obiektów. **Akcja gry ma miejsce w bezimiennym miasteczku, które obserwujesz, poruszając się pomiędzy kilkoma kluczowymi lokacjami**, takimi jak twoje kino, sklep spożywczy, agencja reklamowa czy wypożyczalnia taśm filmowych. Na ulicach możesz dostrzec kilka poruszających się samochodów – o czymś tak „niespotykanym" w grach ekonomicznych jak przechodnie niestety zapomniano. Nieco lepiej wyglądają poszczególne lokacje. Są miłe dla oka, zaś ikonki, których używasz, by wypożyczyć film lub kupić dodatkowe batony do kinowej kawiarni, są przejrzyste i funkcjonalne.

Chyba ostatnia przyzwoita gra tego typu to RollerCoaster Tycoon – Cinema Empire jest dużo gorsza.

W grę szybko jednak wkrada się nuda. **Większość rozgrywki spędzasz na ustalaniu, który z wypożyczonych filmów oraz która reklama zostaną za chwilę wyświetlone.** Niestety nie możesz zaplanować tego z większym wyprzedzeniem, cały czas musisz na bieżąco ustalać repertuar! Tym jednak, co absolutnie dyskwalifikuje Cinema Empire, jest fakt, że w grze nie występują sterowani przez AI przeciwnicy, przez co budowanie kinowego imperium (zwłaszcza w trybie gry swobodnej) jest zwykłą sztuką dla sztuki, za którą w dodatku trzeba zapłacić zdecydowanie za dużo.

Sklep ze zdrową żywnością: beztłuszczowy popcorn i czekolada sojowa.

Polska komedia romantyczna „Dlaczego znowu to samo?".

Cinema Empire

Producent: Comport Interactive
Dystrybutor PL: TopWare
http://cinemaempire.topware.pl/
cena 49,00
Multiplayer: brak
Gatunek: tycoon
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) wciągnęła mnie na chwilę...

(–) ...ale ja dostałem ją za darmo – ty musisz zapłacić zdecydowanie za dużo • przedpotopowa grafika • mocno okrojone elementy zarządzania firmą • brak przeciwników

Nie ma co tu dużo pisać – na Cinema Empire po prostu nie warto zwracać uwagi.

GRYWALNOŚĆ 1+
GRAFIKA 2-
DŹWIĘK 2-
OCENA 1+

Autor: emter

The SIMS 2 CZTERY PORY ROKU

DODATEK DO GRY

Ta recenzja miała początkowo zajmować jedną stronę, ale kiedy grę odpaliliśmy, trafiła na połówkę. A i tak czeka cię lanie wody...

Oto dostaliśmy w swoje ręce już piąty add-on do The Sims 2 – czas leci szybko, ale programiści z Maxis nie próżnują. Wiadomo, każdy nowy dodatek to miliony dolarów wpływów. Cztery pory roku to jednak rozszerzenie ewidentnie najsłabsze z wszystkich dotychczasowych – nie powiększa obszaru gry, nie dodaje znaczących opcji, nie modyfikuje znanych mechanizmów rozgrywki, a co by nie mówić, każdy z wcześniejszych dodatków przynajmniej jedną z tych rzeczy robił. **Po co więc to w ogóle instalować?**

Po to, by w świecie The Sims upływający czas przynosił ze sobą nie tylko więcej siwych włosów na głowach komputerowych ludzików, ale także śnieg, deszcz, upały i zawieje – mówiąc krótko: najróżniejsze smaczki związane ze zmianą pór roku. Niestety są to dodatki niemal wyłącznie estetyczne – ot, **wiosną Simy mają nieco większą ochotę na flirtowanie, zimą można ulepić bałwana** lub zrobić w śniegu orzełka, a jesienią zdarza się, że piorun uderzy w twojego podopiecznego. Największe zmiany mające rzeczywisty wpływ na rozgrywkę to dodanie możliwości wędkowania lub uprawiania ogrodu – to naprawdę bardzo, bardzo niewiele.

Jednym zdaniem: dodatek, który można sobie odpuścić.

Pewne pomysły są też wyraźnie nieprzemyślane. Pojawił się np. wskaźnik określający temperaturę Sima, ale **nawet kiedy przez kilka godzin czasu gry biegałem po śniegu w bieliźnie, nie przyniosło to żadnych negatywnych skutków.** Podobno Simy w ten sposób mogą zachorować lub narazić się na słoneczne poparzenia, ja jednak tych efektów nie zaobserwowałem. Jednym zdaniem: dodatek, który całkowicie można sobie odpuścić.

Cztery pory roku – lepsze Vivaldiego.

Aniołek, orzełek czy motylek?

Uff, jak gorąco.

The Sims 2: Cztery pory roku

Producent: Maxis
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.thesims2.com/
cena 79,90
Multiplayer: brak
Gatunek: sim
Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB, grafika 32 MB

(+) można zrobić bałwanka • niezłe graficznie efekty pogodowe

(–) bardzo mało nowinek • większe wymagania sprzętowe niż w poprzednich dodatkach

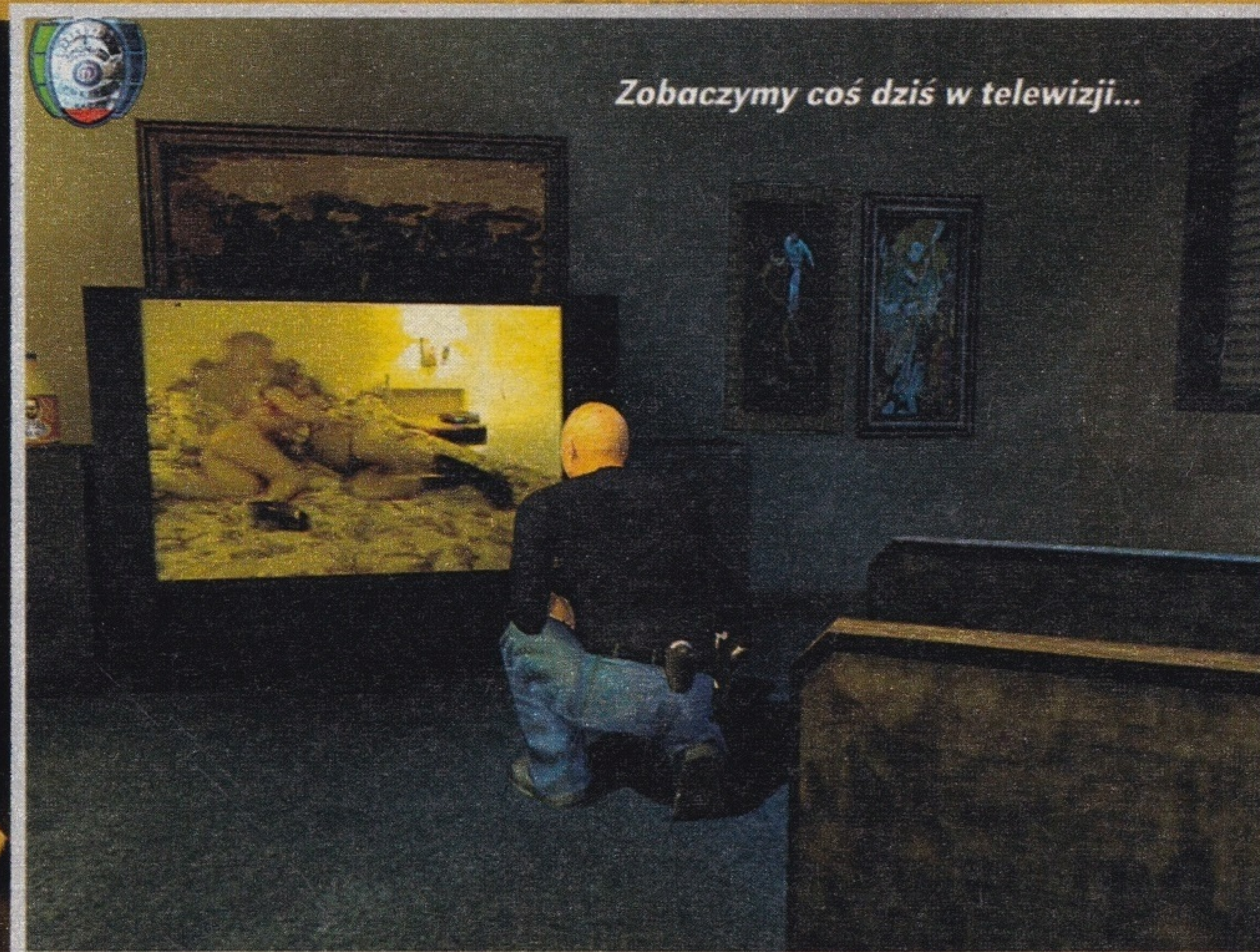
Dodatek, który mało dodaje. Z wszystkich wydanych dotąd add-onów do The Sims 2 ten jest najsłabszy.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 3

Autor: Foch77

THE SHIELD

Vin Diesel ma konkurenta? Podtatusiały detektyw Vic Mackey też jest łysy i tryska testosteronem! Tylko czy serce wytrzyma?


Zobaczymy coś dziś w telewizji...


A kuku, kim jestem?


Jolka znowu nie posprzątała, ech...

The Shield to gra akcji bazująca na serialu pod tym samym tytułem (w Polsce znanym jako „Świat gliniarzy”). **Obraz telewizyjny powstał w 2002 roku, a już w 2003 został uhonorowany Złotym Globem – za „najlepszą męską rolę w serialu dramatycznym”.** Ciekawe, bo dramatyzm „The Shield” bazuje przede wszystkim na brutalności przestępczego światka oraz policji z Farmington, jednej z dzielnic Los Angeles. Ostre sceny przemocy nie dotyczą tylko „tych złych”. Równie krwawe metody stosuje nasz hero, detektyw Vic Mackey, którego ulokowałbym gdzieś pomiędzy Punisherem a bohaterem Manhunta. Gość rzeczywiście z dramatyzmem i aktorskim kunsztem łamie nogi, ręce, przypala i morduje swoich przeciwników. Z miejsca mu uwierzyłem, że jest taki naprawdę.

Odpalając grę, możesz sobie obejrzeć jakieś pięć minut serialu. Te kilka fragmentów z filmu jest wprowadzeniem do gry. Intro jakoś szczególnie mnie nie zauroczyło – **przypalanie gościa na kuchence elektrycznej czy walenie innego delikwenta cegłą w głowę podobało mi się o tyle o ile.** Najważniejsze, że nasz detektyw, uważany za „Ala Capone z odznaką” (to cytat), jest, mimo brutalności, maksymalnie skuteczny. A ty tę jego skuteczność będziesz, panie dzieju, jeszcze poprawiał, udaremniając napady na banki, eliminując dilerów, wykańczając zabójców, generalnie: oczyszczając miasto z szumowin.

Ze względu na to, że, jak to ładnie ktoś ujął: „gra jest pełna przemocy fizycznej i werbalnej”, w The Shield mogą grać dopiero 16-latkowie. Nie dziwię się wcale. Oto jeden z dialogów Vica z podejrzanym: V: *And you didn't hear the gunfire, nothing?* P: *Man, all I heard was my bitch bowling: „Oh yes, daddy, yes, daddy”.* Tia... no i na spolszczenie gry chyba nie mamy co liczyć, hehe.

Plota — Niekoniecznie potwierdzone informacje

Od połowy pierwszej serii odznaki na mundurach policjantów są noszone nie nad sercem (jak to ma miejsce u prawdziwych policjantów w Los Angeles), ale z drugiej strony piersi. Jest to wynikiem braku zgody departamentu policji w LA na wykorzystanie wizerunku oryginalnych „blach”.

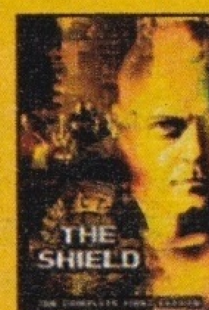
Są tu fajne momenty i niektóre zagrania, ale generalnie jest biednie jak w przytułku.


Marian miał dziś pechowy dzień.

Większość zadań to klasyki: są etapy, gdzie liczy się rozróba a la Desperado, są misje skradankowe. Mackey może przesłuchiwać podejrzanych, tak jak to robił Punisher. Ofiara zazwyczaj nie poddaje się łatwo, trzeba więc uskuteczniać małą dyskotekę z klawiszami. To akurat nie jest złe. **Generalnie jednak w The Shield bardzo brakuje swobody.** Kto grał w Hitmana, wie, o czym mówię. Gra słabuje w szczegółach. Ot, Vic gada z jakimś typem. Jeśli postanowi zmasakrować go kolbą pistoletu, gość się tym nie przejmuje, nawija coś dalej. Jeśli Vic strzeli mu w głowę, przegrałeś.

Wkurzające są też pewne inne rozwiązania, np. opcja przeszukiwania lokali. Mackey zagląda do szuflad, pod łóżko, ale np. do wazonu z kwiatkami już nie chce. Okej, niech mu będzie, ale po cholerę za każdym razem na ekranie pojawia się wielka odznaka policyjna, a uszy atakuje dźwięk syreny czy innej trąbki?!

Cały czas miałem wrażenie, że panowie z Point of View sami nie wiedzieli, co z tą grą zrobić. **Może zabrakło pomysłów, może umiejętności, tak czy owak The Shield wiele radości nie daje.** Są tu fajne momenty i niektóre zagrania, ale generalnie jest biednie jak w przytułku. Kto chce, może zajrzeć.



The Shield

Producent: Point of View	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.aspyr.com/product/info/64/

cena ---

Multiplayer: brak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


na podstawie niezłego serialu


liniowość • niedoróbki i bugi • przeciętna granicznie • eskalacja przemocy (ale właściwie po co?)

Kolejny niezły serial telewizyjny przerobiony na kiepską grę. Tylko dla największych fanów Vica Mackeya.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 1
OCENA 3-

Autor: Herr Odyn

SUPREME COMMANDER

Tak dobrego erteesa dawno nie mieliśmy. Dobrego, ale zarazem wymagającego. Jednak z naszym poradnikiem poradzisz sobie nawet z najtrudniejszymi operacjami.

PORADY

Pierwszą rzeczą, którą powinieneś zrobić po włączeniu Supreme Commandera, jest przeglądnięcie tutoriala. Został on na tyle dobrze skonstruowany, że w szybkim tempie opanujesz podstawowe aspekty rozgrywki.

Podczas gry musisz pamiętać o pewnym schemacie czynności, który powtarza się w większości misji:

1) budowa ekstraktorów masy i generatorów mocy, 2) budowa linii obrony (działa przeciw celom naziemnym i przeciwlotnicze przede wszystkim), 3) budowa fabryk, 4) wyprodukowanie kilku-kilkunastu inżynierów do rozbudowy bazy i przyspieszania produkcji jednostek, 5) produkcja jednostek.

Jest to najrozsądniejsza kolejność – najpierw tworzysz fundamenty bazy, potem stawiasz dla niej obronę, a na koniec zaczynasz masową produkcję jednostek. Wiadomo jednak, że w miarę upływu czasu pojawiają się nowe potrzeby – należy dobudować jedną fabrykę, to wzmocnić linię obrony. Musisz być elastyczny i wyczuwać, co jest aktualnie najbardziej przydatne.

Przy podejmowaniu decyzji przydaje się opcja zwolnienia rozgrywki. Wykorzystuj ją zawsze wtedy, gdy zastanawiasz się, co zrobić. Natomiast przyspieszyć grę możesz, kiedy realizujesz już opracowany plan działania, tj. czekasz na wyprodukowanie jednostek bądź na dotarcie wojska w pożądane miejsce.

Jeśli idzie jeszcze o rozbudowę bazy i produkcję jednostek, to pamiętaj cały czas o tym, że nigdy nie będziesz miał w tej grze dostatecznej infrastruktury ani wystarczającej ilości wojska. Tutaj ciągle coś się zmienia, nigdy nie możesz być pewien, czy twoja aktualna sytuacja pozwoli ci ukończyć operację. Dlatego też nieustannie rozbudowuj bazę i produkuj nowe oddziały.

Aby przyspieszyć obie te czynności, wystarczy przyporządkować inżynierów do budynku (już istniejącego czy też dopiero powstającego). Im więcej ich wyznaczysz, tym bardziej zintensyfikujesz proces. Niestety, pociąga to też za sobą szybszy pobór surowców z twojego konta.

KAMPANIA UEF

OPERACJA 1
Czarna ziemia



Rozpocznij od rozbudowy bazy. Gdy postawisz kilka budynków, o których wzniesienie zostaniesz poproszony, rozpocznij produkcję średnich czołgów. Wystarczy 5-6 takich, aby udać się na zachód i rozwalić wrogi radar. Następnie stwórz 3-4 mobilne artylerie przeciwlotnicze i dołącz je do swoich czołgów. Są one konieczne, gdyż twój kolejny cel – fabryka lotnicza – jest chroniony przez bombowce. **Kiedy zrównasz ten budynek z ziemią, dostaniesz posiłki od pułkownika. We wzmocnionym składzie udaj się na południe od twojej bazy, gdzie znajduje się linia obrony wroga.** Po tym, jak się z nią rozprawisz, udaj się w kierunku wrogich generatorów mocy znajdujących się w południowo-zachodnim narożniku mapy. Przejmując jeden z nich (za pomocą inżyniera lub OJD), umożliwisz swoim sprzymierzeńcom wystrzelenie z działa artyleryjskiego. **Przy okazji postaw w tej okolicy fabrykę pojazdów naziemnych i rozpocznij produkcję średnich czołgów oraz jednostek artylerii.** Potrzebujesz około 20-25 tych pierwszych i 10 tych drugich, aby z powodzeniem uderzyć na bazę wroga na południu mapy.



Do przechwycenia wrogich generatorów mocy wykorzystaj swoją OJD.

Wystarczy produkować dwa rodzaje jednostek – średnie czołgi i artylerię.



OPERACJA 2
Zamieć

Musisz przenieść swoją OJD lub inżyniera za pasmo gór na wschodzie, gdzie znajduje się sprzymierzona stacja Lima Foxtrot. Da się to zrobić tylko przy użyciu latającego transportowca, więc wybuduj od razu fabrykę sprzętu latającego. **Aby przemieścić jednostkę bezpiecznie do Lima Foxtrot, musisz oczyścić teren pomiędzy stacją a twoją bazą.** Wykorzystaj do tego zróżnicowany pod względem typów jednostek oddział. Podziel go na trzy części i wyślij je w różne strony mapy – tak usuniesz wrogie oddziały szybciej.

Od początku operacji produkuj średnie czołgi, jednostki artylerii i śmigłowce bojowe (mniej więcej w połowie misji będziesz potrzebował ich odpowiednio: 20, 14 i 12).

Po przeniesieniu OJD/inżyniera do Lima Foxtrot dokonaj niezbędnych napraw, a potem zabierz się za stawianie obrony (głównie przeciwlotniczej), gdyż niebawem będziesz odpierał ataki wroga. Wybuduj działa Triada i Wymiatacz – żeby to zrobić, musisz posiadać inżyniera drugiego poziomu.



Aby przenieść OJD lub inżyniera do Lima Foxtrot, musisz wykorzystać latający transporter.

Kiedy uporasz się z trzema najazdami Aeonów, **rozpocznij wykonywanie kolejnego zadania – ewakuację kolonii Luthien do stacji Lima Foxtrot. Najpierw musisz doprowadzić do kolonii 20 średnich czołgów, 14 jednostek artylerii i 12 śmigłowców bojowych** (wiadomo jednak, że jeśli wyprodukujesz ich więcej, to będzie ci łatwiej). Po zebraniu takiej liczby jednostek wydaj rozkaz pomagania pojazdom, które masz eskortować. Jest ich osiem, ale wystarczy, że doprowadzisz do celu cztery z nich.

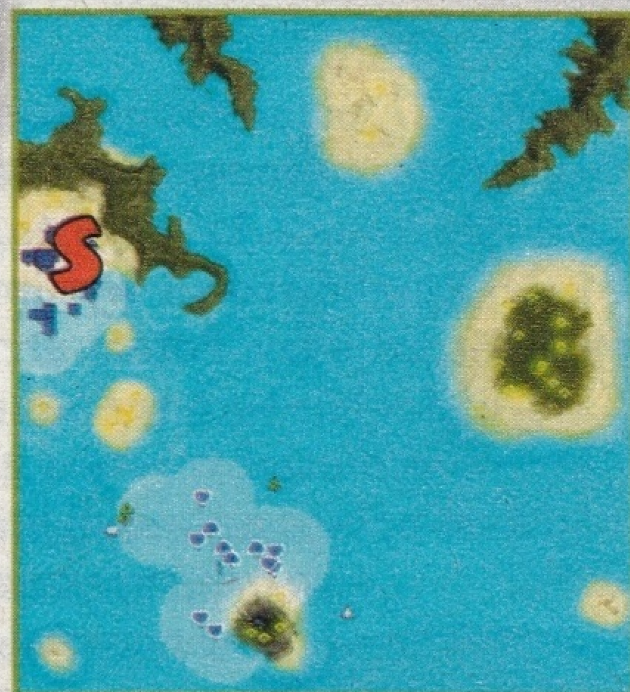


Przy okazji możesz wykonać poboczne zadanie unieszkodliwienia lekkich radarów Aeonów – leżą one niedaleko trasy z Luthien do Lima Foxtrot. **Ostatnim celem w tej operacji będzie zniszczenie bazy wroga na południu. Aby ułatwić sobie jego wykonanie, wybuduj własną siedzibę w południowo-wschodnim narożniku mapy i tam zacznij produkować wojsko.**



OPERACJA 3
Stalowy rekin

Przygotuj linię obrony, składającą się z dział każdego rodzaju, na południu swojej bazy. Od tamtej strony będzie cię atakował przeciwnik. Co się tyczy jednostek, będą ci potrzebne tylko fregaty, łodzie podwodne i – pod koniec – krążowniki.



Pierwszym zadaniem w tej operacji jest zniszczenie trzech wrogich fregat, które pływają w pobliżu twojej bazy. Masz też dwa cele poboczne – wybudowanie sonaru oraz zniszczenie grupy wrogich łodzi podwodnych. Ten pierwszy możesz wypełnić za pomocą inżyniera drugiego poziomu. Jeśli chcesz wykonać także drugie zadanie dodatkowe, musisz wybudować kilka łodzi podwodnych (i tak będą ci one potem potrzebne). **Zacznij tworzenie floty – gdy będziesz miał kilka fregat i parę U-Bootów, udaj się na południe, w stronę wroga.**


To twoja pierwsza operacja, w której wykorzystasz jednostki morskie.

Po wykonaniu początkowych zadań będziesz musiał odeprzeć składający się z trzech etapów atak Aeonów. Wróg uderzy wszystkimi trzema typami jednostek. Po paru minutach będzie po wszystkim, a wtedy przyjdzie czas na zabranie czarnej skrzyni pułkownika Arnolda z wyspy na południu. Udaj się tam swoją OJD pod eskortą 5 fregat i 5 łodzi podwodnych. **Na koniec pozostanie ci zrównanie z ziemią bazy wroga na wschodzie. Zabierz się za rozbudowę swojej floty, tak abyś dysponował 15-20 niszczycielami i 5 krążownikami.** Gdy uzbierasz tyle jednostek, udaj się na wschód. Bazę i wrogą OJD powinieneś bez problemu wyeliminować z wody.

poziom trudności

OPERACJA 4
Szczepionka

Zacznij od rozbudowy swojej bazy. Postaw kilka ekstraktorów masy i generatorów mocy, ponadto wzmocnij obronę przeciwlotniczą. **Następnie wybuduj stocznię i zacznij tworzenie floty niszczycieli. Gdy uzbierasz ich 10, udaj się na południe, w kierunku niewielkiej bazy wroga.** Kiedy ją rozwalisz, dołącz do niszczycieli swoją OJD i idź dalej w kierunku południowym. Niebawem dotrzesz do centrów dowodzenia, z których dwa musisz przechwycić. Chwilę potem zostaniesz poinformowany, że w zakładzie naukowym na wschodzie przebywa doktor Sweeney. **Zniszcz cybrańską bazę – zewnętrzne partie zaatakuj niszczycielami, wewnętrzne przy wykorzystaniu 40 śmigłowców bojowych. Niebawem powinieneś dorwać też wrogą OJD.** Kiedy się z nią rozprawisz, przejdź swoim dowódcą do budynku, w którym przebywa Sweeney. Musisz go bezpiecznie doprowadzić do bramy kwantowej na południu. Nie powinieneś mieć z tym problemów.



W operacji tej kluczową sprawą jest obrona przeciwlotnicza. Rozbuduj ją jak najlepiej, gdyż nieustannie będziesz atakowany z nieba. Cały czas produkuj niszczyciele, przyda ci się też kilkadziesiąt śmigłowców bojowych.

Kolejnym zadaniem będzie postawienie (inżynierami) 3 radarów w wyznaczonych na mapie punktach. Niech zbudują także wkoło nich obronę przeciwlotniczą, ew. do ochrony wyznacz wojska. Radary zlokalizują wrogiego doktora w bazie w południowo-wschodnim narożniku mapy. Wnet wyruszy z niej konwój – zniszcz go, a potem bazę, za pomocą śmigłowców bojowych.

poziom trudności

OPERACJA 5
Kuźnia

Najważniejsze w tej misji są oblężnicze boty szturmowe. Przydadzą ci się przy wykonywaniu każdego z zadań, pamiętaj też, by wzmocnić je mobilnymi działami przeciwlotniczymi. Boty możesz wykorzystać także do obrony bazy, nie musisz dobudowywać artylerii.



To dosyć długi i złożony etap. Zaczynasz mniej więcej w centrum mapy, dysponując miastem i trzema położonymi w sąsiedztwie centrami badawczymi (przynajmniej dwa z nich muszą przetrwać trudy tej misji). **Masz na tyle rozbudowaną bazę, że od razu możesz się spokojnie zabrać za produkcję oblężniczych botów szturmowych i mobilnych dział przeciwlotniczych.** W dwóch centrach badawczych musisz utworzyć systemy obrony pociskami strategicznymi (aby je uruchomić, po wybudowaniu rozpocznij produkcję pocisków, klikając w odpowiednią pozycję w panelu rozkazów). **Kiedy uzbierasz 20 botów i 10 jednostek przeciwlotniczych, udaj się na wschód, gdzie znajdują się trzy wyrzutnie wroga.** Kolejnym twoim celem będą cybrańskie stanowiska artylerii – pierwsze na północy, drugie na południowy zachód od miasta. Aby sprawnie się ich pozbyć, wystarczy ci oddział podobny do tego, który wykorzystałeś przy poprzednim zadaniu – czyli 20 botów i 10 jednostek przeciwlotniczych.

Gdy pozbędziesz się wrogiej artylerii, **będziesz musiał zniszczyć aż pięć baz** (znajdują się one przy północnym i zachodnim krańcu mapy). **Do wykonania tego zadania potrzeba ci 30 szturmowych botów i 15 jednostek przeciwlotniczych.** Zacznij od wybranej bazy, a potem idź w stronę następnych. Możesz też wykorzystać do pomocy kilkanaście śmigłowców bojowych. Tymczasem – gdy twoje jednostki będą szturmowały pozycje cybrańskie – eskortuj pojazdy z elementami Black Sun z centrów badawczych do bramy kwantowej w mieście. Pierwszy konwój pojawi się w Black Sun Alfa, drugi w Black Sun Beta. Droga jest na tyle krótka, że nie powinieneś stracić żadnego z wozów.

poziom trudności

OPERACJA 6
Kamienny mur



To zdecydowanie najtrudniejsza misja tej kampanii. Na początku musisz odzyskać element Black Sun, który znajduje się na niewielkiej wysepce na wschód od bazy. Niestety **najpierw należy pozbyć się ochrony, którą stanowi kilkanaście okrętów i śmigłowców. W tym celu wyprodukuj 30 śmigłowców bojowych i nimi zaatakuj wroga.** Następnie wyślij na miejsce transportowiec (chroń go jednostkami latającymi) i zabierz element Black Sun, po czym postaw go w swojej bazie. Kolejny cel to zrównanie z ziemią siedziby Aeonów w południowo-wschodnim narożniku mapy. Jest ona naprawdę dobrze chroniona, więc musisz spędzić sporo czasu na tworzeniu wojska. **Potrzebujesz kilku pancerników i łodzi podwodnych (to pierwszy oddział) oraz około setki śmigłowców bojowych (oddział drugi). Pierwszy oddział niech zaatakuje bazę od zachodu, a drugi od północy.** Siedzibę przeciwnika musisz zniszczyć całkowicie, nie może w niej zostać ani jeden budynek. Przy okazji wyeliminuj również wrogą OJD.

Następnie zabierz się za masową produkcję wojsk naziemnych – oblężniczych botów i jednostek przeciwlotniczych. Ponadto postaw dwa systemy obrony pociskami przeciwlotniczymi i wyposaż je w amunicję, a także wyprodukuj kilku inżynierów, którzy będą w razie potrzeby naprawiali Black Sun. **Końcowy etap tej operacji to osłanianie Black Sun. Wróg będzie atakował długo i przy wykorzystaniu licznych sił.** Na początku szturmu musisz ochronić centra kontroli na północy, więc wyślij tam swoje jednostki. Niebawem usłyszysz, że rozpoczęło się ładowanie Black Sun – wtedy będziesz mógł porzucić obronę centrów, pozostanie ci tylko osłanianie głównego budynku. Pilnuj też swojej OJD, gdyż jej utrata również skończy się niepowodzeniem operacji.

Przy pierwszych zadaniach potrzebujesz wojsk morskich (pancerniki, łodzie podwodne) i latających (śmigłowce bojowe), potem będą ci potrzebne oddziały naziemne (oblężnicze boty szturmowe, jednostki przeciwlotnicze).

poziom trudności

KAMPANIA CYBRAN

OPERACJA 1
Wyzwolenie


Pomimo trudnego, pustynnego klimatu jest to typowa „misja na rozgrzewkę".

Najpierw zostaniesz poproszony o zbudowanie kilku ekstraktorów masy oraz generatorów mocy, a także fabryki lotniczej. Uczyń to, a następnie wyprodukuj 5 bombowców i wyeliminuj wrogie patrole na północ od bazy. Potem przejmij swoją OJD radar, który znajduje się na południowym wschodzie. Teraz będziesz musiał zrównać z ziemią cztery rafinerie UEF na północ od twojej bazy. Stwórz kilka myśliwców przechwytujących i zniszcz nimi obronę przeciwlotniczą UEF, a następnie – wykorzystując bombowce – zniszcz ekstraktory masy. Gdy to zrobisz, **przygotuj 20 myśliwców przechwytujących i 10 bombowców, po czym udaj się na wschód, by wyeliminować wrogie patrole oraz działa.** Kiedy mapa poszerzy się na wschód, ujrzysz bazę wroga i kolejne działa, które trzeba zniszczyć. Wybuduj blisko nich fabrykę jednostek naziemnych, po czym wyprodukuj trochę mechów i jednostek przeciwlotniczych. Niech zajmą się likwidacją dział. W tym czasie wyślij ok. 20 bombowców do ataku na siedzibę przeciwnika w północno-wschodnim narożniku. **Ostatnim zadaniem będzie zlikwidowanie wrogiej OJD, przebywającej w bazie na południu. Użyj do tego mniej więcej 30 mechów i 15 jednostek przeciwlotniczych.**



Podczas tej operacji będziesz produkował tylko cztery rodzaje jednostek – myśliwce przechwytujące, bombowce, mechy i jednostki przeciwlotnicze. Im więcej ich będziesz miał, tym oczywiście lepiej.

poziom trudności

OPERACJA 2
Artefakt



Wybuduj solidną bazę z dobrą ochroną naziemną i przeciwlotniczą, a następnie zabierz się za produkcję ciężkich czołgów, jednostek przeciwlotniczych, bombowców i fregat. Gdy uzbierasz 60 tych pierwszych i 30 drugich, będziesz gotowy do walki na lądzie. **Udaj się wówczas na wschód, by zaatakować pierwszą ze świątyń** (musisz wybrać rozkaz „atakuj", a następnie budynek). Skrywa ona pierwszy element technologii Seraphimów. Po tym, jak ją zniszczysz, dostaniesz rozkaz zburzenia dwóch kolejnych. Jedna znajduje się na północy, druga na południu. Dopiero w tej na południu znajdziesz drugi z potrzebnych ci elementów. Niech chroni go kilkanaście twoich jednostek, zanim pojawi się transportowiec.

Twoim następnym zadaniem będzie zrównanie z ziemią dwóch baz wroga – jednej na wschód stąd, drugiej na południe. Pierwszą zaatakuj za pomocą wszystkich swoich jednostek naziemnych i 20 bombowców, drugą przy wykorzystaniu 10-15 fregat. Kiedy rozwalisz już te bazy, dostaniesz rozkaz zlikwidowania Macha, który znajduje się niedaleko południowo-wschodniego rogu mapy. Wykorzystaj do tego kilkadziesiąt ciężkich czołgów wspartych jednostkami artylerii i mobilnymi wyrzutniami rakiet. Niestety, musisz je przenieść na drugą stronę rzeki za pomocą transportowców. **Zbadaj teren, na którym stoi baza, samolotami zwiadowczymi, po czym zaatakuj ją przy użyciu artylerii.** Kiedy zniszczysz obronę, przejdź do zmasowanej ofensywy wszystkimi jednostkami. Mach skrywa się mniej więcej w środku siedziby wroga.

Przez cały czas trwania misji produkuj bombowce i fregaty, żebyś miał ich pod dostatkiem. Co się tyczy wojsk naziemnych, stawiaj na ciężkie czołgi, jednostki przeciwlotnicze i artylerię. Potrzebnych ci będzie także kilka transportowców (w końcowym etapie operacji).


Operacja zaczyna się od przeszukiwania świątyń, a kończy – jak zwykle – eksterminacją wroga.

poziom trudności

OPERACJA 3
Defragmentacja



Pierwszy etap tej operacji jest najtrudniejszy. Musisz bronić bramy kwantowej po wschodniej stronie rzeki i centrum badawczego York18 na zachód od niej. **Wyślij wszystkie bombowce, jakie masz, do obrony centrum badawczego, a następnie przejdź tam OJD i stwórz kilka dział przeciwlotniczych oraz kilkanaście punktów obrony.** Tymczasem rozbudowuj bazę, stawiając w niej m.in. punkty obrony od północy. Wykorzystaj opcję zwolnienia rozgrywki, aby dobrze zgrać rozwój konstrukcji po obu stronach rzeki. Kiedy zarówno baza, jak i York18 będą posiadały odpowiednią obronę, zacznij produkować jednostki wszystkich rodzajów. **Twoim zadaniem jest likwidacja trzech siedzib wroga – zachodniej, północno-zachodniej i północno-wschodniej. Dwie ostatnie zrównaj z ziemią przy użyciu samolotów zwiadowczych oraz kilku fregat.** Te nie dosięgną jednak wszystkich konstrukcji. Aby dopełnić dzieła, musisz zaatakować te bazy 50 czołgami amfibijnymi i 10 mobilnymi wyrzutniami rakiet. Potem przenieś ten oddział w pobliże trzeciej siedziby wroga i zacznij ostrzał artyleryjski. Zniszcz jak najwięcej budynków, po czym przeprowadź nalot 15-20 bombowcami.

Początek to najtrudniejszy etap tej misji. Przejdź do następnych zadań dopiero wtedy, gdy baza i York18 będą pod odpowiednią ochroną. W dalszej części operacji będziesz potrzebował czołgów amfibijnych, artylerii, jednostek przeciwlotniczych, fregat i bombowców.

Po zniszczeniu wszystkich baz będziesz musiał uratować doktora Brackmana z centrum badawczego na wschodzie. Póki co jednak zajmij się zlikwidowaniem dwóch pozycji artylerii UEF. Obydwie znajdują się blisko centrum badawczego – jedna po południowej stronie rzeki, druga po północnej. **Do wykonania tego zadania potrzebujesz około 30 czołgów amfibijnych (w wolnej chwili wyprodukuj również kilkanaście mobilnych artylerii przeciwlotniczych).** Następnie rozpraw się z krążownikiem, który pływa po rzece nieopodal centrum badawczego, po czym zabierz się za eskortowanie 15 transportowców doktora Brackmana do bramy kwantowej (wszystkie muszą przetrwać!). Chroń je czołgami amfibijnymi i mobilnymi artyleriami przeciwlotniczymi. **Na koniec pozostanie ci zlikwidowanie OJD wroga, znajdującej się w bazie na wyspie na północy. W tym celu udaj się na miejsce 60 czołgami amfibijnymi.** Gdy tylko dojrzysz OJD, momentalnie ją zaatakuj.


Jednym z ważniejszych celów tej operacji jest uratowanie doktora Brackmana z centrum badawczego.

poziom trudności

OPERACJA 4
Komputerowe tango

Od razu zabierz się za produkcję niszczycieli w obu stoczniach. W pozostałych fabrykach zacznij tworzyć czołgi amfibijne oraz śmigłowce bojowe i bombowce. **Twoim pierwszym celem jest wyeliminowanie OJD znajdującej się przy południowym krańcu mapy. Wykorzystaj do tego swoje niszczyciele, uprzednio badając teren przy użyciu samolotów zwiadowczych.** Flotę możesz wesprzeć także śmigłowcami bojowymi i bombowcami. W stronę brzegu powinna wyjść OJD wroga – zaatakuj ją od razu. Po wyeliminowaniu wojsk wroga przyjdź w tę stronę swoją OJD (omijając pozostałości po bazie) i przejmij pobliski węzeł.



Następnym celem będzie ochronienie sieci węzłów i budynków cywilnych na zachód stąd. Wykorzystaj do tego swoje niszczyciele i czołgi amfibijne. Wkrótce mapa poszerzy się, a wtedy zobaczysz dwa węzły, które musisz przejąć, a także komputer centralny. Wyprodukuj po dwa transportowce i mobilne generatory tarczy, a także dwóch inżynierów. Załaduj „zakłócacze" i inżynierów na transportowce, po czym udaj się w stronę węzłów. **Pierwszy oddział wyślij prosto na północ, drugim przeleć wzdłuż południowego, a następnie zachodniego krańca, aż do drugiego węzła.** Kiedy przechwycisz cele, wyznacz do ich ochrony po kilka śmigłowców bojowych, a następnie zaatakuj bazę położoną wokół komputera centralnego. Wykorzystaj do tego 70-80 czołgów amfibijnych. Nie zajmuj się niszczeniem budynków – wyeliminuj tylko wrogą OJD.

Twoja baza praktycznie nie będzie atakowana, więc możesz spokojnie zająć się produkcją jednostek i szturmowaniem wrogich pozycji. Będziesz potrzebował przede wszystkim niszczycieli, czołgów amfibijnych i śmigłowców bojowych.



Ogromny zbiornik wodny na środku mapy to idealne pole do popisu dla twojej floty.

poziom trudności

OPERACJA 5
Otwarcie



Wybuduj kilka ekstraktorów masy i generatorów mocy, a następnie zacznij tworzyć mocną linię obrony przeciwlotniczej po południowej stronie bazy. Wróg będzie cię często atakował od tej strony, więc postaw przynajmniej 15 dział. Gdy już to zrobisz, wybuduj fabryki i zacznij produkcję jednostek. **Postaw dwie stocznie – zrób to koniecznie na mieliźnie przy północnym krańcu mapy, inaczej szybko zostaną zlikwidowane przez flotę wroga.** Przydadzą ci się też dwie fabryki wojsk naziemnych. W jednej produkuj czołgi amfibijne i jednostki przeciwlotnicze, w drugiej zaś nowy rodzaj artylerii – trebusze. Ponadto potrzebujesz niszczycieli i śmigłowców bojowych (tych przynajmniej po setce). **Stwórz oddział składający się z czołgów amfibijnych, jednostek przeciwlotniczych i trebuszy, po czym udaj się nim na południe, gdzie znajdują się generatory mocy UEF.** Zaatakuj je „na czuja" trebuszami – w końcu wiesz, gdzie mniej więcej stoją te budynki. Następnie ostrzelaj trebuszami bazę na południe stąd. Znajdują się w niej trzy stocznie, które musisz zniszczyć (możesz to uczynić za pomocą bombowców torpedowych).

Następnym twoim zadaniem będzie zlikwidowanie trzech omnisensorów znajdujących się blisko narożników mapy. Ten w południowo-wschodnim rogu załatw, wykorzystując swój oddział z trebuszami. Kilka strzałów i będzie po wszystkim. Omnisensor na północy zaatakuj przy wykorzystaniu setki śmigłowców bojowych. Po tej walce powinno ich zostać około 40 – to wystarczy do zrównania z ziemią trzeciego omnisensora. Po zlikwidowaniu celów, na zachodzie pojawi się Hex5 z kodami. **Najpierw oczyść za pomocą 10 niszczycieli zbiornik wodny w centrum mapy, a następnie przenieś swoją OJD w stronę Hex5.** Wykorzystaj do tego transportowiec pod ochroną śmigłowców bojowych. Po odebraniu kodów będziesz musiał odeprzeć atak lotniczy wroga. Jeśli dbałeś o ochronę przeciwlotniczą w trakcie operacji, to nie powinieneś mieć z tym problemów. **Na koniec pozostanie ci zlikwidować OJD w bazie na południu. Skieruj tam wszystkie swoje jednostki, a do tego wyprodukuj 20-30 mechów** (możliwość ich tworzenia pojawiła się chwilę temu). Możesz ułatwić sobie ostateczną destrukcję, przejmując lądowiska na południowym wschodzie (dzięki temu przestaną działać wrogie oddziały latające). Jeśli zdecydujesz się na to rozwiązanie, wyślij na miejsce transportowiec pod eskortą 20 śmigłowców bojowych z OJD bądź inżynierami.



W operacji tej mogą ci się przydać statki, które potrafią poruszać się nie tylko po wodzie, ale i na lądzie.

Przede wszystkim musisz postarać się o ochronę przeciwlotniczą bazy. Dbaj o nią przez cały czas trwania operacji. Ponadto od początku do końca misji produkuj śmigłowce bojowe – te jednostki bardzo ci się przydadzą.

poziom trudności

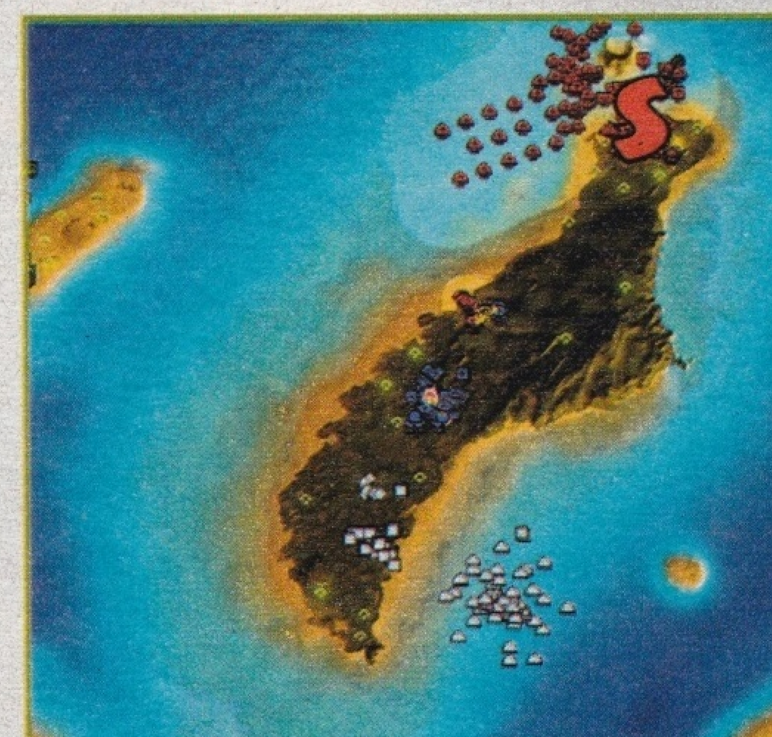
OPERACJA 6
Wolność

W czasie tej operacji musisz się bardzo śpieszyć i jak najefektywniej koordynować wszystkie czynności. W innym wypadku nie będziesz wystarczająco przygotowany na kolejne ataki.

Za dwanaście minut pojawi się CAR. Twoja gospodarka musi być wystarczająco efektywna, by móc zapewnić surowce na budowę dużej liczby eksperymentalnych jednostek. **Wyprodukuj bardzo zróżnicowane siły lądowe – roboty, artylerię, generatory tarcz.** Wyślij je, by chroniły południową flankę, którą właśnie umacniasz. Z wojsk powietrznych potrzebujesz jak najwięcej myśliwców i bombowców do odparcia ataku CAR-a. Pamiętaj też o liczebnej flocie morskiej. Niezbędne jest ulepszenie tarcz na południu i ustawienie tam ciężkiej artylerii do powstrzymywania eksperymentalnych jednostek wroga. Postaw działa przeciwlotnicze wzdłuż zachodniego brzegu, a dodatkowe wyrzutnie torped nieco dalej od lądu. Później będziesz też potrzebował wieżyczek obronnych po obu stronach bazy. **Do zniszczenia wrogich wojsk eksperymentalnych na lądzie najbardziej przyda się ciężka artyleria. Na morzu niezrównane będą rozpruwacze.** Twoja OJD wraz z Jericho może pomóc przy budowie murów. Zapewnij kilka ich rzędów, tak aby zwykłe jednostki nie mogły się przedostać.

Po rozszerzeniu mapy na południe wyślij wszystkie siły do zniszczenia CAR-a, zanim ten dotrze do bazy UEF. Po zbudowaniu rozpruwaczy dodaj do kolejki kilku Władców Małp i Scathis. Centrum kontroli powinno znaleźć się w ich zasięgu, jeśli mur stoi w odpowiednim miejscu. **Wyślij rozpruwacze na zachód, by uporały się z Kolosem. Nie zwracaj uwagi na atakujące siły UEF, nie powinny one stanowić żadnego zagrożenia.** Wybuduj bramę kwantową i przejdź przez nią swoją OJD.

Rozpocznij teraz produkcję SCU z ulepszeniem zbierania surowców. Gdy zostaniesz ostrzelany przez artylerię UEF, poślij jednego rozpruwacza na patrol wzdłuż południowej linii obrony. Spokojnie uzupełnij teraz wojska i umocnienia w bazie. Pozostałe jednostki eksperymentalne skieruj do centrum kontroli. Do tej pory teren powinien już być oczyszczony przez Scathis. Wyślij inżynierów, by postawili kilka tarcz naokoło. Przemieść teraz swoją OJD do centrum kontroli. Chwilę potem zostaniesz zaatakowany. Jeśli przygotowałeś się wcześniej, to nie powinno być żadnego problemu. Po ostatnim rozszerzeniu mapy znów trzeba się spieszyć. **Wyślij wszystkie Scathis i inne jednostki eksperymentalne, by zniszczyły strategiczne jednostki, takie jak działa artyleryjskie w środku i na zachodzie bazy.** Spiesz się jednak, gdyż niebawem celem stanie się twoja OJD. Upewnij się, że dowódca UEF jest martwy. **Wyślij teraz wszystkich inżynierów z rozkazem zdobycia Black Sun. Na sam koniec wystrzel z niego i ciesz się ze zwycięstwa.**



poziom trudności

KAMPANIA AEONÓW

OPERACJA 1
Turniej

Wybuduj trzy ekstraktory masy i trzy generatory mocy, a potem stocznię. Wyprodukuj następnie trzy lekkie kutry i za ich pomocą zestrzel siedem wrogich samolotów. Dalej potrzebne będą trzy łodzie podwodne – zniszcz nimi blokadę UEF. Kolejnym zadaniem jest uporanie się z siłami wroga na wschodzie. Wyprodukuj dwie fregaty oraz trzy kutry i rusz na wrogie instalacje. **Następnym celem jest pozbycie się 11 stanowisk dział przeciwlotniczych oraz dowódcy UEF. Dostaniesz również dwa nadobowiązkowe zadania – zniszczenie bazy marynarki i lotnictwa. Najpierw zajmij się nimi.** Potrzebne ci do tego będzie 15 fregat i 10 kutrów. Taką siłą wyrusz na podbój okolicznych wysepek. Po zrównaniu budynków z ziemią przemieść wojska na północ, w stronę dużej wyspy. Tam znajdziesz wspomniane baterie przeciwlotnicze i dowódcę UEF. Priorytetem są działa, wrogą OJD zajmij się na końcu. Wybuch po jej zniszczeniu powinien zmieść również kilka stanowisk obrony.



Kluczem do zwycięstwa są fregaty odpowiednio ochraniane kutrami. Razem są bardzo efektywne.

Czeka cię niszczenie masy punktów należących do wroga, ale w tym wypadku to banalne zadanie.

poziom trudności

OPERACJA 2
Maszynowa czystka



Twoim pierwszym zadaniem jest oczyszczenie Nowego Katalonu, miasta położonego na północ od miejsca startu. **Wybuduj bazę ze wszystkimi rodzajami fabryk i wystarczającą gospodarką, by produkować trzy typy wojsk naraz. Radzę również postawić kilka wieżyczek obronnych i dział przeciwlotniczych.** Stwórz około 40 czołgów, 15 jednostek lekkiej artylerii i 10 mobilnych dział przeciwlotniczych. Z taką armią spokojnie uporasz się z Nowym Katalonem. Po zrównaniu miasta z ziemią dostaniesz nowe cele. **Do zniszczenia są dwie bazy – jedna na wschodzie, druga na północnym wschodzie. Z pierwszą poradzisz sobie za pomocą 20 fregat i 10 łodzi podwodnych.** Możesz ułatwić sobie zadanie, bombardując z powietrza wrogą obronę morską. Na koniec wyślij około 30 czołgów, które dokończą dzieła. **Podobny schemat zastosuj przy drugiej bazie, tym razem uważaj jednak na budynki cywilne – one muszą pozostać nietknięte.**

Czas na defensywę. Twoja siedziba zostanie zaatakowana przez kilka wrogich jednostek. Jeśli postawiłeś jakiekolwiek struktury obronne, to nie powinieneś mieć teraz problemu. **Następnym zadaniem będzie likwidacja dwóch kolejnych baz. Pierwsza, zachodnia, to żaden kłopot.** Rusz na nią posiadanymi obecnie fregatami i łodziami podwodnymi, po czym wyślij około 30-40 czołgów. Pojawi się wroga OJD. Zaatakuj ją czym prędzej, bacząc jednak na eksplozję po jej zniszczeniu. **Druga siedziba wroga nie ustąpi tak łatwo ze względu na obecne umocnienia.** Na początku wyślij około 25 fregat i 10 łodzi podwodnych. W pogotowiu trzymaj 40 lekkich czołgów. Dla ułatwienia przejmij dwa pobliskie stanowiska artylerii za pomocą swojej OJD. Pamiętaj, że aby zadanie zostało zaliczone, musisz zniszczyć też całą obronę morską naokoło wyspy.

Koordynuj odpowiednio atak na każdą bazę. Wpierw wysyłaj marynarkę, a potem dopiero dopuszczaj czołgi do odpowiednio osłabionego już kompleksu.



Zanim ruszysz na Nowy Katalon, rozbuduj swoją bazę i przygotuj mocne wojsko.

poziom trudności



Aby przetrwać atak UEF, rozbuduj do odpowiedniego stopnia swoje umocnienia obronne.

Koniecznie wykorzystaj dostępne od tej misji niszczyciele i helikoptery. Znacznie ułatwią ci one zadanie.

OPERACJA 3
Wysoka fala

Startujesz ze sprawną bazą na wyspie. Pierwszym zadaniem jest przeżycie ataku UEF. Wyprodukuj kilku inżynierów, po czym rozbuduj swoje umocnienia lądowe i przeciwlotnicze. Około 5-6 dział drugiego poziomu wystarczy. **Niech tymczasem twoje fabryki produkują lekkie czołgi, fregaty i łodzie podwodne. Potrzebne ci będzie odpowiednio 40, 30 i 10 sztuk.** Już niedługo zacznie się natarcie UEF. Najpierw z powietrza, potem z lądu, a na końcu z morza. Wrogie siły nie powinny stanowić problemu. Gdy już się z nimi uporasz, będziesz musiał zniszczyć trzy bazy UEF i ich OJD. **Na pierwszy ogień powinna pójść siedziba marynarki na południu. Do jej likwidacji wystarczy 30 fregat, 10 łodzi podwodnych i 15 bombowców.** Powinieneś do tej pory otrzymać możliwość produkowania niszczycieli i helikopterów bojowych. **Stwórz 10 niszczycieli i rusz na bazę powietrzną – takiej sile wrogie fabryki opierać się będą najdłużej minutę. To samo zrób z kwaterą lądową na północy.** W jednej z baz znajduje się OJD wroga, jednak gdy tylko ją spostrzeżesz, ucieknie ona do głównej siedziby na zachodzie. Zaatakuj kompleks, korzystając z 20 niszczycieli i 15 krążowników. Trzymaj w odwodzie około 60 helikopterów i zaatakuj nimi OJD wroga, gdy tylko pojawi się na horyzoncie.



poziom trudności

OPERACJA 4
Byt

Na początku nie będzie łatwo. Musisz postawić funkcjonalną bazę, będąc pod ciągłym ostrzałem z zachodu i ze wschodu. Zbuduj niezbędne ekstraktory masy i generatory mocy, po czym zacznij masową produkcję wojska. Potrzebne będą ciężkie czołgi, artyleria i pojazdy przeciwlotnicze. Radzę wybudować dwie fabryki. Gdy wszystko będzie już działać jak należy, zbierz armię złożoną z 20 czołgów i 20 jednostek artylerii, a następnie wyrusz na bazę Nexus04. Po jej zniszczeniu ataki na twoją siedzibę powinny ustać. **Kolejnym zadaniem będzie przechwycenie węzła na północy. Aby ułatwić sobie zadanie, zniszcz za pomocą całego obecnego wojska bazę marynarki na zachodzie.** Na zgliszczach postaw dwie stocznie. Wyprodukuj 20 niszczycieli i około 10 krążowników. Naturalnie pamiętaj o zapewnieniu budynkom odpowiedniej ochrony. **Gdy flota będzie gotowa, wyczyść teren dawnej bazy i wyrusz całymi siłami w stronę pozycji wroga na północy. Aby nie ponieść zbytnich szkód, wykorzystaj mobilne generatory mocy.**



Po zlikwidowaniu stanowisk artyleryjskich wyślij swoją OJD do węzła i przejmij go. **Kolejnym celem misji będzie przechwycenie centralnego komputera. Znajdziesz go w bazie Cybran na północy. Przygotuj teraz dwa oddziały uderzeniowe – w każdym po 10 niszczycieli i 5 krążowników oraz 25 helikopterów do ochrony.** Zaatakuj wrogą bazę z dwóch stron jednocześnie – od zachodu i wschodu. Po oczyszczeniu terenu przyślij swoją OJD i przejmij komputer centralny. Teraz przez 12 minut musisz bronić zdobytego budynku. Obecne na miejscu wojska powinny w pełni wystarczyć. **Ostatnim zadaniem będzie przejęcie dwóch węzłów – jednego na północnym wschodzie, drugiego na północnym zachodzie. Przechwyć je, używając do tego OJD lub inżyniera.** Pamiętaj, że do końca musi przetrwać jeden z nich – strzeż go pilnie.

Korzystaj jak najczęściej z artylerii. Dzięki niej spokojnie oczyścisz teren przed główną inwazją.



Oto komputer centralny, który musisz w tej operacji przechwycić.

poziom trudności

OPERACJA 5
Błyszcząca gwiazda



Twoim pierwszym zadaniem jest obrona dwóch kolonii na południe od bazy. Wyślij tam kilkanaście jednostek na wszelki wypadek. W następnej kolejności wyprodukuj paręnaście myśliwców i bombowców, postaw w koloniach pola siłowe i stanowiska przeciwlotnicze. Przygotuj również kilka transportowców wypełnionych jednostkami lądowymi i trzymaj je w pogotowiu. Już wkrótce kolonie zostaną zaatakowane z powietrza. **Jeśli tarcze i działa przeciwlotnicze już działają, to nikomu nic się nie stanie. Pamiętaj jednak, że utrata 50% budynków powoduje przegraną.** Postaw w bazie kilka dodatkowych generatorów energii i kreatorów masy. Wyślij do kolonii inżynierów z rozkazem budowy tarczy antyrakietowej. Gdy już ją stworzysz, zacznij produkcję rakiet i wspomóż budynki kilkoma inżynierami. **Krótko po ataku lądowym** – najpierw na wschodzie, potem na zachodzie – **nastąpi atak rakietowy. Po przetrwaniu go wyślij transportowce do obu kolonii, ponieważ wkrótce wróg zaatakuje po raz ostatni.**

Bombowce strategiczne są w tej misji niezrównane. Z pewnością będzie to twoja ulubiona jednostka w późniejszych etapach operacji.

Kolejnym rozkazem jest zniszczenie trzech stanowisk artylerii UEF. Upewnij się, że twoja baza jest odpowiednio chroniona tarczami, gdyż od razu znajdzie się pod ostrzałem. Stanowiska artylerii nie powinny stanowić problemu. Korzystaj z jednostek naziemnych (najlepsze będzie połączenie – artyleria plus ciężkie czołgi) i ewentualnie bombowców do wyrównania terenu. Poślij samolot szpiegowski do bazy Blake'a na zachodzie. **Twoim kolejnym celem jest zniszczenie kilkunastu stanowisk dział na trójkątnym płaskowyżu. Skorzystaj z bombowców strategicznych i artylerii chronionej tarczami – dla wszelkich instalacji jest to zabójcza kombinacja.** Wykorzystaj ją również do zrównania z ziemią bazy Blake'a. Jest to pracochłonny proces, jednak gwarantuje najmniejsze straty. Gdy mapa poszerzy się na południe, rozpocznij na zgliszczach budowę nowej siedziby. Koniecznie postaw w niej wyrzutnię rakiet balistycznych (przyda się wkrótce). Wyprodukuj kilkanaście bombowców strategicznych i wyślij je do wąwozu między dwoma południowymi stanowiskami artylerii, które niedawno odesłałeś w zapomnienie. Droga Kolosa wiedzie właśnie przez ten wąwóz, a że nie posiada on żadnej obrony powietrznej, jest wyjątkowo łakomym kąskiem dla tych samolotów. Gdy robot runie, dostaniesz **ostatnie zadanie – zabicie Ariel. Wbrew pozorom jest ono bardzo łatwe – wystarczy tylko wysłać jej kilka atomówek z wyrzutni, którą niedawno postawiłeś.**

poziom trudności

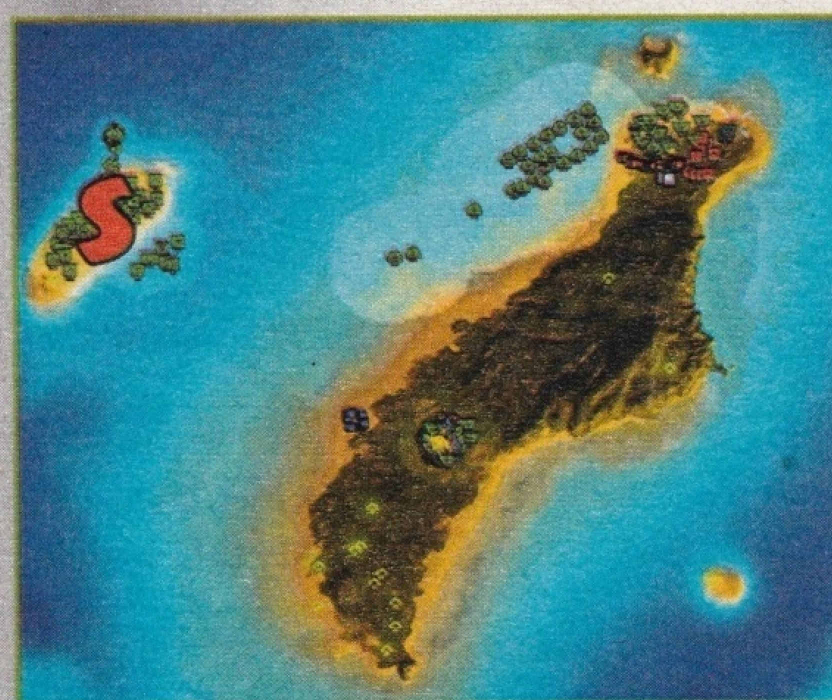
OPERACJA 6
Początki

Startujesz z podstawową bazą. Od razu postaw odpowiednie umocnienia chroniące przed atakami powietrznymi i morskimi. Wroga marynarka najczęściej atakuje z południowego wschodu, skoncentruj więc swoją flotę w tej części wybrzeża. Ataki lotnicze z kolei następować będą z północy. Pamiętaj o postawieniu systemu obrony rakietowej i wyrzutni rakiet balistycznych. Zbuduj również kilka tarcz, wyprodukuj transportowce i natychmiast wypełnij je ciężkimi robotami. **Wystrzel pocisk jądrowy na wyspę na północ od budynku kontrolującego Black Sun. Utorujesz sobie dzięki temu drogę do obecnego celu.** Tymczasem rozkaż flocie oczyścić wybrzeże ze wszystkich umocnień defensywnych.

Miej przynajmniej dwie wyrzutnie rakiet balistycznych. Nieraz oszczędzą ci sporo zachodu.

Centrum kontroli najłatwiej zdobyć, zrzucając atomówki w rogach bazy – wystarczająco daleko, by nie uszkodzić samego budynku. Prześlij ciężkie roboty do zabezpieczenia terenu. Od razu zajmij się stawianiem dział przeciwlotniczych i stanowisk obrony. Spodziewaj się ataku od północy i południa. Dobrym pomysłem jest skorzystanie z floty powietrznej i nękanie wroga, zanim ten dotrze do swego celu. Następnie postaw tarcze dookoła centrum kontroli i produkuj inżynierów (przynajmniej 15), których zaraz przyślesz. Kiedy wszyscy dotrą na miejsce, rozkaż im wspomaganie budowy Kolosa. Gdy ujrzysz bazę Cybran, ruszy na ciebie ich fala uderzeniowa. Postaraj się zrzucić atomówkę tak, by spotkała się ona akurat z nacierającymi wojskami. Z niedobitkami poradzi sobie Kolos.

Trzecim celem misji jest pokonanie dowódcy Cybran. Jak najszybciej rozbuduj flotę morską i rozkaż jej atakować wybrzeże. Jeśli masz dwie wyrzutnie pocisków jądrowych, to – wysyłając dwa pociski naraz – oszukasz ich system obrony, zdolny do przechwycenia tylko jednej rakiety. Reszta nie powinna sprawić problemu, ciągłe bombardowania połączone z ostrzałem z morza zlikwidują dowódcę Cybran w mgnieniu oka. **Ostatnim celem jest zabicie Marxona. Tuż po poszerzeniu mapy ruszy na ciebie duża flota morska. Wyślij jej na spotkanie wszystko, co masz.** Wyprodukuj kilka Kolosów oraz CAR-y. Następnie skieruj wszystkie eksperymentalne jednostki do bazy wroga. Rozkaż im zniszczyć oba systemy obrony rakietowej – jeden na wschodzie, drugi na zachodzie. Aby wyeliminować Marxona, zrzucaj na niego tyle atomówek, ile będzie potrzeba.



poziom trudności

Autor: Roland

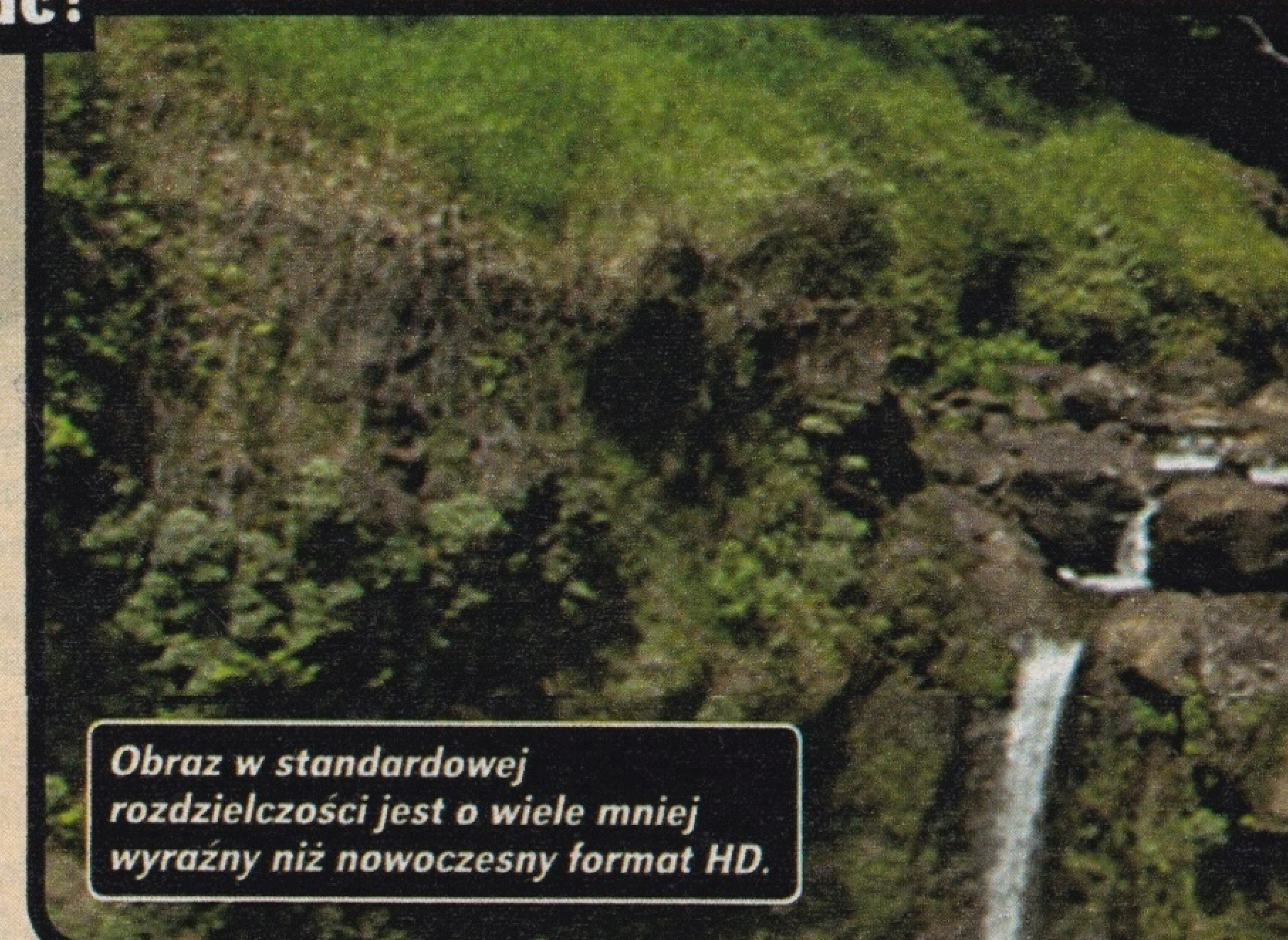
Budujemy multimedialnego PeCeta

Multimedialny komputer może być cichy, wydajny i swoimi rozmiarami niewiele większy od typowego komponentu kina domowego. Taki jest właśnie zestaw przygotowany przez Clicka!

Masz ochotę złożyć w domu kino domowe i nie wiesz, na jaki sprzęt się zdecydować? Skorzystaj z... komputera!

Odtwarzanie filmów na DVD to obecnie najprostsza rzecz, do jakiej można wykorzystać kino domowe. W ostatnim czasie pojawiło się wiele nowych formatów zapisu obrazu i dźwięku wysokiej jakości – najlepiej poradzi sobie z nimi odpowiednio skonfigurowany PeCet.

Obecnie na rynku wysoką popularnością cieszą się tanie, stacjonarne odtwarzacze DVD. Większość z nich znakomicie radzi sobie również z filmami w formacie DivX czy XviD oraz muzyką w MP3. Jednak wraz z rozwojem technologii i wzrostem mocy obliczeniowej PeCetów pojawiła się cała masa nowych formatów zapisu obrazu i dźwięku. Wystarczy wymienić tutaj pliki wideo RMVB (czyli Real Media), X.264, MOV (czyli Quick Time Media) oraz praktycznie wszystkie inne formaty zapisu audio poza MP3. Do tego dochodzą materiały HD (w wysokiej rozdzielczości), do których odtwarzania wymagana jest wysoka moc obliczeniowa. **Z tymi wszystkimi formatami nie poradzi sobie właściwie żaden stacjonarny odtwarzacz DVD, lecz tylko i wyłącznie odpowiedni komputer.** Na szczęście wspaniały, multimedialny PeCet to opłacalna (choć niekoniecznie tania) inwestycja. Taki komp może stać się w pełni multimedialnym centrum kina domowego.



Obraz w standardowej rozdzielczości jest o wiele mniej wyraźny niż nowoczesny format HD.



Obraz HD pozwala cieszyć się detalami dzięki wysokiej rozdzielczości.

Na początku musisz wybrać platformę, która będzie stanowić podstawę PeCeta. Powinna cechować się małymi rozmiarami, tak aby bez problemu zmieścić się na półce pod telewizorem i pełnić rolę jednego z komponentów kina domowego. Jak ulał pasują tutaj kadłubki firmy ASUS o wdzięcznej nazwie Pundit, które kryją w sobie zasilacz oraz płytę główną. Na przykład model P3-PH5 przygotowany jest pod nowoczesne procesory firmy Intel (LGA775), posiada również złącze PCI Express 16x, układ dźwiękowy oraz kartę sieciową – a to właśnie to, czego ci trzeba. Za taką przyjemność przyjdzie zapłacić stosunkowo niewiele, około 660 zł. Alternatywę dla ASUS Pundit może stanowić platforma Barebone Shuttle XPC SK22G2 w cenie 830 zł. Poza samym wyglądem i rozmiarami różni się ona od sprzętu firmy ASUS przystosowaniem do procesorów AMD (podstawka AM2). Jej wyposażenie także nie budzi zastrzeżeń, zatem o wyborze platformy mogą w tym przypadku decydować wyłącznie walory gabarytowe i estetyczne.

Platformę należy wyposażyć w odpowiedni procesor. O ile bowiem odtwarzanie większości standardowych formatów wideo nie stanowi wielkiego wyzwania dla typowego PeCeta, tak już **filmy w HD (wysokiej rozdzielczości) wymagają mocnego procka i karty graficznej.** W przypadku Pundita najlepszy będzie procesor dwurdzeniowy, Pentium D915 (400 zł) lub D925 (480 zł). Oferuje on bardzo dobrą wydajność i jest przy tym stosunkowo niedrogi. Na dodatek oba modele wykonane są w technologii 65 nm. Dzięki temu pobierają mniej energii i wydzielają mniej ciepła w stosunku do starych układów 90 nm. Natomiast platformę Shuttle najlepiej wyposażyć w procesor Athlon 64 X2 3800+ EE SFF, który pobiera tylko 35 W, jest więc bardzo oszczędny. Co prawda ciężko go dostać w sklepach, dlatego też możesz zdecydo-

Proponowane

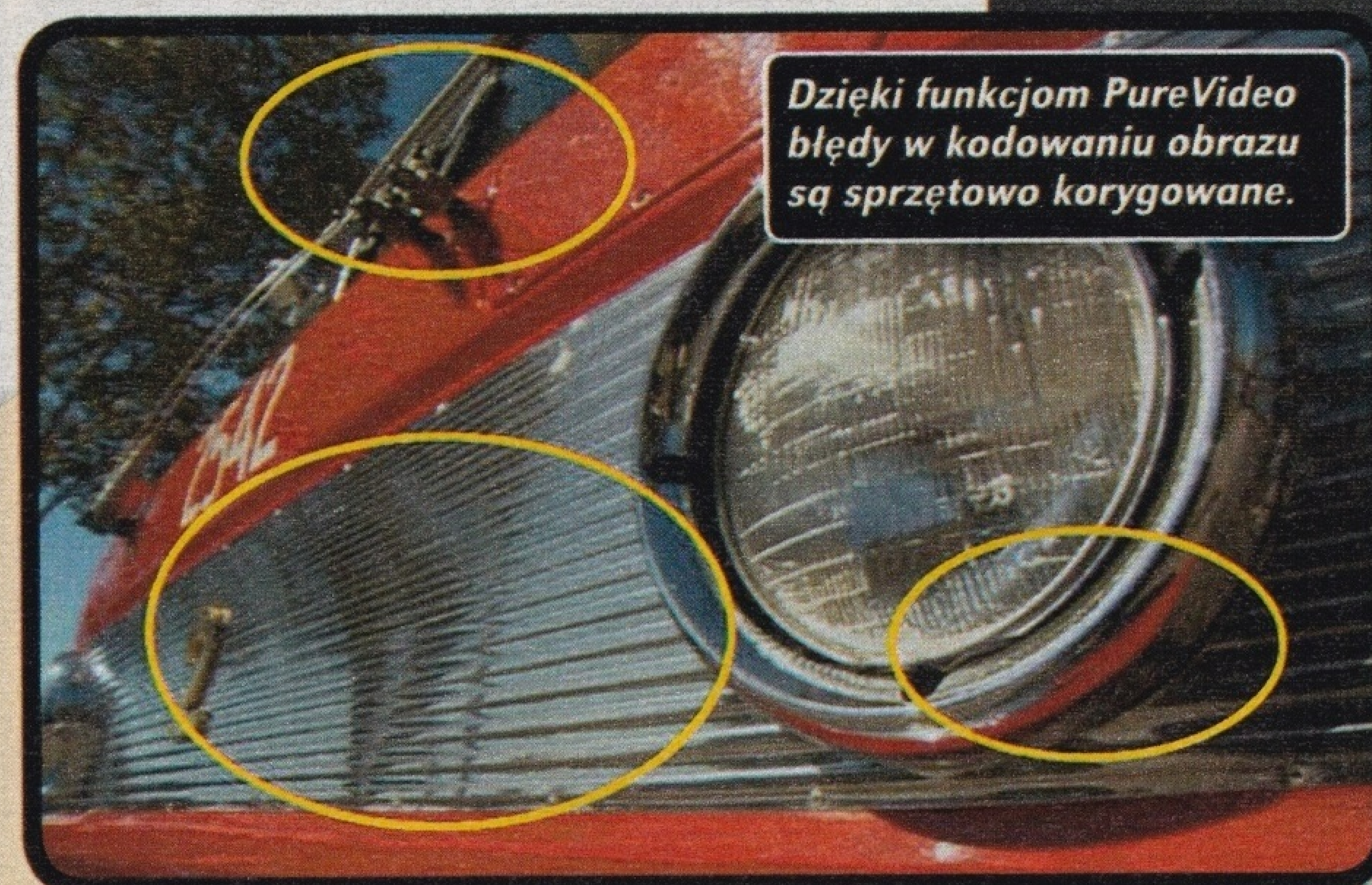
Platforma	ASUS – 660 zł	Shuttle – 830 zł
Procesor	Pentium D915 – 400 zł	Athlon X2 3800 + EE – 480 zł
Karta graficzna	GeForce 7300 GS low profile – 250 zł	GeForce 7300 GT Zalman – 300 zł
Pamięć operacyjna	DDR2 PC-667 512 MB – 150 zł	DDR2 PC-667 512 MB – 150 zł
Dysk twardy	Samsung 80 GB – 180 zł lub Samsung 250 GB – 280 zł	Samsung 80 GB – 180 zł lub Samsung 250 GB – 280 zł
DVD-ROM	ASUS DVD-E616A3 black – 65 zł	ASUS DVD-E616A3 black – 65 zł
Karta dźwiękowa	SB Audigy SE – 85 zł	SB Audigy SE – 85 zł
Razem	1790 zł – z dyskiem 80 GB 1890 zł – z dyskiem 250 GB	2090 zł – z dyskiem 80 GB 2190 zł – z dyskiem 250 GB

PureVideo i aplikacje

Aby korzystać z PureVideo, należy zainstalować w komputerze dekoder (dostępny na stronie nvidia.com) oraz odpowiednie oprogramowanie. Z dekodowaniem WMV HD oraz MPEG HD bardzo dobrze radzi sobie systemowy Windows Media Player 10. Natomiast do odczytu H.264 polecany jest odtwarzacz PowerDVD lub Nero Media Player zintegrowany w pakiecie z najpopularniejszym programem do nagrywania płyt. Wszystkie wymienione aplikacje wspierają także bez problemu dekodowanie DVD oraz zwykłych plików MPEG. Oczywiście możesz korzystać także z oprogramowania darmowego. Okazuje się, że stosunkowo jeszcze mało popularny KMP Player po odpowiednim skonfigurowaniu znakomicie współpracuje z PureVideo i odtwarza absolutnie wszystkie obsługiwane przez dekoder NVIDII formaty.

Asus Pundit to elegancka obudowa, która stanowi idealną podstawę multimedialnego PeCeta.


Bez PureVideo obraz często traci na jakości.


Dzięki funkcjom PureVideo błędy w kodowaniu obrazu są sprzętowo korygowane.

wać się na zwykły model EE, bez dopisku SFF w nazwie. Potrzebuje on 65 W, co i tak jest wynikiem bardzo dobrym w stosunku do zwykłych Athlonów X2, które pobierają około 89 W. Model 3800+ w tej chwili cechuje się atrakcyjnym stosunkiem wydajności do ceny: przyjdzie za niego zapłacić około 470 zł.

Gdy wybierzesz już procesor, musisz dobrać do niego także odpowiednią kartę graficzną. Wydawać by się mogło, że do odtwarzania zwykłych filmów nadaje się nawet taka zintegrowana z płytą główną. Jednak aby móc komfortowo oglądać materiały w wysokiej rozdzielczości, **wymagana jest dość wydajna karta, która będzie wspierać sprzętowo dekodowanie filmów HD.** W tym celu została przygotowana specjalna technologia NVIDII o nazwie PureVideo, która sprawia, że grafika przejmuje na siebie dużą część operacji związanych z dekodowaniem obrazu. Dzięki temu można oglądać płynnie filmy HD nawet na stosunkowo słabym komputerze, gdyż procesor i karta graficzna dzielą się ze sobą obliczeniami. PureVideo ma jeszcze jedną zaletę: znacznie poprawia jakość obrazu, eliminując makrobloki czy przeplot. W tej chwili system ten współpracuje praktycznie ze wszystkimi formatami zapisu obrazu HD, czyli H.264, MPEG HD oraz WMV HD. Działa także ze zwykłymi filmami DVD oraz plikami w formacie MPEG2. Co istotne, do PureVideo nie potrzeba ogromnie wydajnego GeForce'a. Wystarczy w zupełności tani 7300 GT, którego można nabyć już za 300 zł. Najlepiej zdecydować się na model Galaxy z cichym i skutecznym chłodzeniem firmy Zalman. Sprzęt ten ma także radiatory na pamięciach i znakomicie można go podkręcić. Uwaga: w przypadku Pundita karty graficzna i dźwiękowa muszą być niskoprofilowe (low profile).

Karta Galaxy z wydajnym chłodzeniem firmy Zalman ma najlepszy stosunek jakości do ceny w swojej klasie.

Najważniejsze komponenty masz już określone i resztę zestawu możesz dobrać wedle własnych upodobań, pamiętaj jednak o kilku istotnych kwestiach. **Jeśli jesteś posiadaczem amplitunera z dekoderem Dolby i DTS, wystarczy ci praktycznie jakakolwiek karta z wyjściem cyfrowym.** Wtedy można poprowadzić dźwięk przewodem TOSLINK, jego dekodowaniem zajmie się elektronika amplitunera. Jednak jeśli zechcesz podłączyć multimedialnego PeCeta do komputerowego zestawu głośnikowego 5.1, trzeba będzie pokusić się o lepszą kartę dźwiękową, taką z procesorem DSP. Jego zadaniem będzie dekodowanie dźwięku Dolby i DTS. Odpowiednim sprzętem będzie nawet nieco leciwy Sound Blaster Audigy. Jeśli cię stać, możesz pokusić się o nabycie któregoś z najnowszych modeli Sound Blaster X-FI.

Komputer należy wyposażyć także w pamięć operacyjną. Nie potrzeba jej dużo, nie musi być również bardzo szybka. Wystarczy 512 MB pamięci PC-667, w cenie około 150 zł. Do tego niezbędne są jeszcze dysk i napęd DVD. Twardziel powinien być cichy i w miarę wydajny, dlatego też warto zdecydować się na któryś z modeli Seagate lub Samsung, obowiązkowo pod interfejs Serial ATA. Jego pojemność dostosuj do swoich wymagań. Jeśli chcesz oglądać filmy niemal wyłącznie z płyt CD/DVD, wystarczy ci nawet 80 GB miejsca na system oraz trochę materiałów wideo i aplikacji. Jeżeli masz zamiar zbierać na dysku filmy, zdjęcia i muzykę, warto zdecydować się na droższy model. **W tej chwili najlepszy stosunek jakości do ceny uzyskują twardziele o pojemności od 250 do 320 GB.** Na koniec zostaje napęd DVD-ROM, który powinien bez problemu radzić sobie z odczytem płyt dwuwarstwowych, gdyż na nich zapisana jest większość filmów DVD. W ten sposób skompletowałeś swój nowoczesny komputer multimedialny. Ile wydałeś, możesz sprawdzić w tabelce. Jeśli zostało ci trochę grosza w kieszeni, warto dokupić pilota. Wiele różnych modeli znajdziesz w sklepach i serwisach aukcyjnych, a cena wynosi około 30 zł.

Autor: Piotr Lewandowski

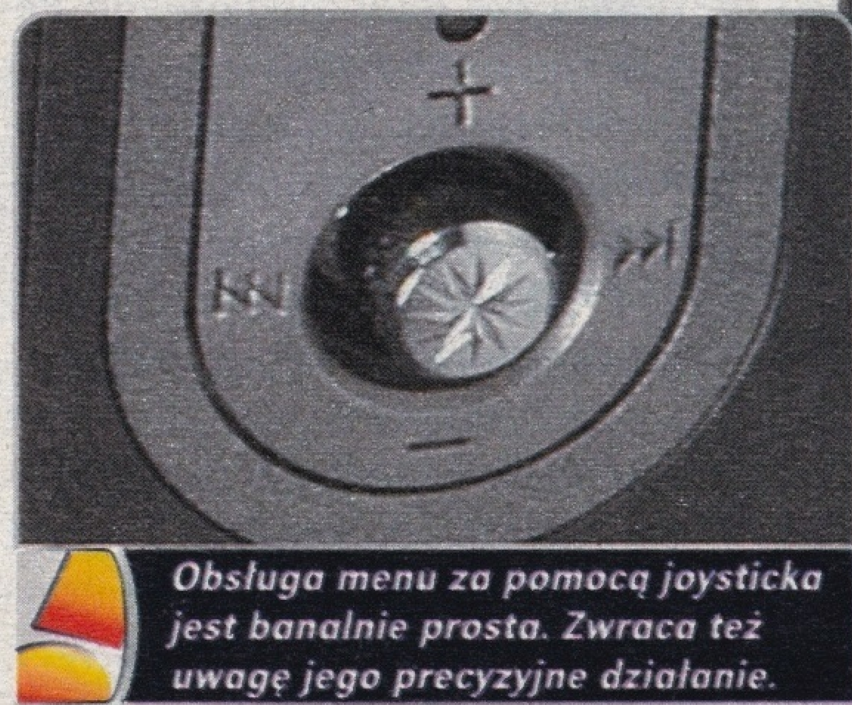
MPIO ML 100

Mniejszy niż Tomcio Paluch

MPIO ML 100 początkowo oznaczany był symbolem FY 900 i znajdował się dokładnie pomiędzy dwoma odtwarzaczami z nowej serii: FY 800 i FL 500. **Podobnie jak testowany przez nas ostatnio FY 800, playerek wyposażony jest w 1 GB wbudowanej pamięci.** Nie posiada jednak slotu na kartę SD, co uniemożliwia jego rozbudowę. To cena za niewielkie gabaryty urządzenia – ma ono wielkość dziewięciowoltowej baterii. Inną cechą ML 100 jest zastosowany rodzaj zasilania (jeden paluszek AAA). Jak dla mnie takie rozwiązanie sprawdza się lepiej niż wbudowany akumulator, bowiem umożliwia wymianę źródła energii podczas podróży.

Stylistyka i wykonanie ML 100 są bez zarzutu, problemy były tylko z szybkim wyciągnięciem zaślepki do kabelka USB. Jest ona osadzona trochę za głęboko i umocowana na cienkim kawałku gumy. Obawiam się, że po pewnym czasie może się urwać. Odtwarzacz posiada wyświetlacz FSTN LCD z białym podświetleniem, tuner FM z pamięcią 25 stacji oraz funkcję dyktafonu z możliwością nagrywania z radia. Korektor barwy ma osiem trybów do wyboru, w tym jeden definiowany przez użytkownika. W menu ML 100 możliwa jest zmiana języka (do wyboru około 50). Niestety, polska wersja nie włącza się (a inne tak). Brakuje również instrukcji po polsku, szkoda.

Na liście obsługiwanych przez urządzenie formatów zabrakło OGG, który zapewnia bardzo dobrą jakość dźwięku przy minimalizacji rozmiaru pliku. Nie sądzę jednak, żeby większość użytkowników odczuła ten brak. Tak czy inaczej MPIO ML 100 ma niestety kilka wad. Nie przesądzają one o funkcjonalności urządzenia, ale biorąc jeszcze pod uwagę cenę playerka, nie wygląda to już tak różowo...


Obsługa menu za pomocą joysticka jest banalnie prosta. Zwraca też uwagę jego precyzyjne działanie.

INFO

Producent:	MPIO http://www.mpio.com/
Dystryb. w Polsce:	MPIO Polska http://www.mpio.pl/

(+) niewielkie rozmiary • proste w obsłudze menu • dobry dyktafon • mała waga • niezły wygląd i wykonanie • długi czas pracy (do 20 h) • zasilanie przez baterię AAA

(–) brak obsługi formatu OGG • cena • brak polskiego menu i instrukcji

cena dystrybutora: 1 GB 299,00 2 GB 399,00
cena w sieci*: 1 GB 252,00

Dane techniczne

- wbudowana pamięć: 1 GB/2 GB
- wyświetlacz FSTN LCD z białym podświetleniem (4 linie)
- odtwarza: MP3, WMA (DRM), ASF
- 5-pasmowy equalizer
- 8 ustawień EQ (w tym użytkownika)
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- dyktafon
- radio
- zasilanie: bateria AAA
- wymiary: 28,1 x 60,3 x 19,5 mm
- waga: 24 g (bez baterii)
- połączenie: USB 2.0

Jeśli uważasz, że 1 GB w zupełności ci wystarczy, a formatu OGG nie używasz, ML 100 może być dobrym wyborem.



Genius BT-02N

Bezprzewodowy składak

Pudełko z nowymi słuchawkami Geniusa kłuje w oczy jaskrawym, niebieskim napisem „Bluetooth". I rzeczywiście, po zainstalowaniu oprogramowania oraz przystawki Bluetooth dongle nie musisz więcej martwić się o plączące się kable. Konfiguracja programu zabiera dosłownie chwilę. A po niej można już tylko słuchać muzyki i za pomocą przycisków na słuchawkach regulować głośność, wybierać ścieżkę i zatrzymywać/przerywać odtwarzanie w programie Windows Media Player.

Ciekawą funkcją BT-02N jest możliwość jednoczesnego połączenia z telefonem komórkowym i komputerem. Jeśli w czasie pracy przy kompie pojawi się połączenie przychodzące (w komórce), odtwarzanie muzyki zostanie przerwane, a rozmowa będzie przekierowana na wyposażone w mikrofon słuchawki. Jakość dźwięku w takiej sytuacji jest poprawna.

Muzycznie BT-02N nie zachwycają, dają o sobie znać skromne parametry techniczne (zakres częstotliwości: 200 Hz - 16 kHz). **Słuchawki mają specyficzną konstrukcję, umożliwiającą złożenie zestawu i schowanie do futerału (skóropodobny, gruby materiał).** Zajmują wówczas niewiele miejsca. System ten osłabia jednak konstrukcję pałąka. Zatrzask, którym „zamyka" się słuchawki, jest za słaby. Zdarzało się, że składały się one samoistnie. Na dodatek podczas dłuższej pracy odczuwa się pewien dyskomfort, plastikowe elementy urządzenia naciskają na uszy.

Wydaje się, że Genius BT-02N przyda się przede wszystkim w podróży, kiedy brak kabelków przyłączeniowych i niewielkie gabaryty mają duże znaczenie. Do codziennej pracy i zabawy lepszy byłby jednak solidniejszy model.



INFO

Producent:	Genius http://www.geniusnet.com/
Dystryb. w Polsce:	Genius http://www.geniusnet.com/

(+) niezłe, intuicyjne oprogramowanie • możliwość złożenia i schowania w futerale • opcje sterowania muzyką na słuchawkach • większy od deklarowanego zasięg (nawet 13 m) • opcja współpracy z telefonem komórkowym

(–) przeciętna jakość dźwięku • problemy z systemem składania słuchawek • długi czas ładowania • niewygodne przy dłuższym użytkowaniu • wysoka cena

cena dystrybutora: 280,00

Dane techniczne

- zakres częstotliwości: 200 Hz – 16 kHz
- zasilanie: litowo-polimerowa bateria doładowywana (280 mA/h, 3,6 V)
- sterowanie: na słuchawkach
- czas pracy: 8 h
- czas ładowania: 4 h
- wymiary głośników: 36 mm x 6 mm
- system Bluetooth Headset zgodny z tel. kom. i profilami Hand free, AVRCP, A2DP
- funkcje: stop, regulacja głośności, pomijanie

Te słuchawki możesz wcisnąć do plecaka lub walizki bez obawy, że je uszkodzisz. Szkoda jednak, że grają raczej przeciętnie, a cena jest wysoka.

NEWS

Dotknij i oglądaj



Archos 704 Wi-Fi to odtwarzacz multimediów z dotykowym, 7-calowym wyświetlaczem (800 x 480 pikseli i 16 mln kolorów). Urządzenie posiada dysk twardy o pojemności 80 GB i moduł łączności Wi-Fi, obsługuje takie formaty jak MP3, MWA, JPEG, WAV, PNG, BMP oraz MPEG-4. Cena to ok. 1500 złotych.

Źródło: Mobiletechreview

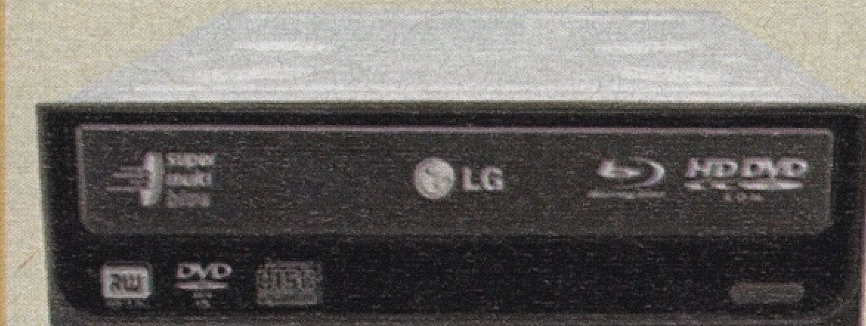
Płaska jak deska



TSK-VX7 to klawiatura dotykowa firmy Amex Digital. Tak jak wszystkie kontrolery z tej rodziny, TSK-VX7 jest bardzo cicha, odpada też problem z brudem pomiędzy klawiszami. Linie, które stanowią obrys przycisków, zostały podświetlone. Niestety sprzęt nie został wyposażony w zestaw klawiszy numerycznych.

Źródło: Gizmodo

Niebieski laser



Podczas targów CeBIT zaprezentowana została nowa nagrywarka Blu-ray firmy Hitachi-LG Data Storage o oznaczeniu GGW-H10N. Sprzęt ten potrafi również czytać nośniki HD DVD.

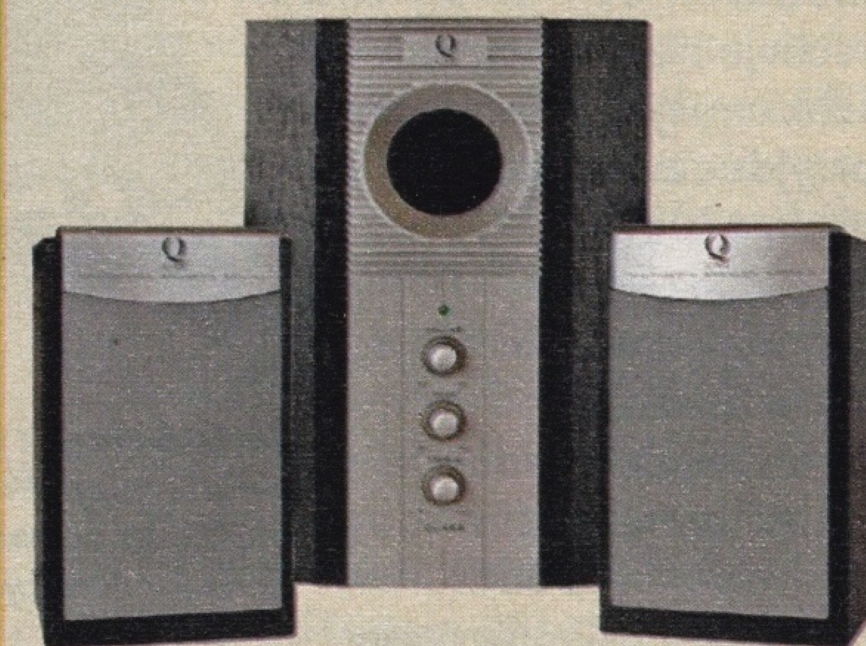
Źródło: laptoplogic

Gwóźdź do trumny VHS



Sony zaprezentowało DVDirect VRD-MC3, urządzenie do przenoszenia zawartości kaset VHS na płyty DVD (posiada analogowy port S-video oraz composite-video). Nagrywarka obsługuje formaty: DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, ma też sloty na karty CompactFlash, xD, SD i Memory Stick. Na 2,5-calowym ekranie wyświetlane są instrukcje dotyczące zapisu. Cena sprzętu to ok. 800 zł.

Źródło: reghardware



Prawie jak diament

2.1 668 TOPAZ jest kompletem głośników w systemie 2.1 firmy Q-Line. Łączna moc zestawu RMS wynosi 400 W, pasmo przenoszenia: od 30 Hz do 20 kHz. Sprzęt jest objęty 24-miesięczną gwarancją i kosztuje zaledwie 119 zł.

Źródło: 4press

AM-77 Gaming Laser Mouse

Mysz Apollo

Nazwa nowej myszki z Apollo Multimedia brzmi groźnie. Również jej wygląd sugeruje, że mamy do czynienia z gryzoniem, który służy do czegoś więcej niż przenoszenia ikonek na pulpicie Windows. Czarny, błyszczący lakier, opływowy kształt z lekkim garbem a la maska volkswagena garbusa... Kontrastem dla drapieżnego wyglądu jest podświetlona na niebiesko rolka.

Mysz pracuje w dwóch trybach: 1600 i 800 dpi. Dzięki umieszczonemu z boku przyciskowi przełączenie trwa tylko chwilkę. Aktywacja wyższej rozdzielczości jest sygnalizowana podświetleniem guzika. Obok niego umieszczono dodatkowe trzy przyciski, wszystkie programowalne. Umożliwiają one płynniejszą obsługę aplikacji internetowych albo współpracę z grami. Do każdego z nich możesz przypisać własne skrypty. Co ciekawe, jeśli w opcjach oprogramowania zaznaczysz „Record the duration of interval", nagrana zostanie nie tylko sekwencja klawiszy, ale również czasy ich wciskania. Dostępna jest także opcja loop, czyli zapętlenie zaprogramowanej sekwencji.

AM-77 radzi sobie całkiem nieźle, jednak ma kilka pomniejszych wad. Jedną z nich jest nieprecyzyjnie działająca, zbyt „luźna" rolka. **Mysz jest też przeznaczona tylko dla praworęcznych graczy.** Na dłuższą metę przeszkadza również zbyt gładka jej powierzchnia. Podczas gorących pojedynków palce ślizgają się po przyciskach. Z kolei profilowane boki gryzonia sprawiają, że dostęp do najgłębiej osadzonego przycisku jest nieco utrudniony. Jeśli cię to nie zraża, wystarczy 85 złotych, żeby stać się posiadaczem AM-77.

INFO

Producent:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.com.pl/

(+) duże ślizgacze • masywna, solidna konstrukcja • szybka zmiana skryptów • sensownie umieszczony przycisk zmiany rozdzielczości • niewygórowana cena • gwarancja na 2 lata

(−) przeciętna rolka, słaby „klik" • zbyt gładkie tworzywo klawiszy • ograniczony dostęp do jednego z programowanych przycisków

cena dystrybutora 85,00

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB 2.0
- liczba przycisków: 7, w tym 3 z możliwością programowania skryptów
- brak obciążenia
- rozdzielczość: 800, 1600 dpi
- długość kabla: 130 cm
- gwarancja: 2 lata
- próbkowanie: 6600 fps
- długość przewodu: 180 cm

Całkiem solidna myszka za dobrą cenę. Jeśli nie zrażają cię drobne niedociągnięcia, warto się z nią zapoznać.





NEWS

Zbuduj komputer!

Poradnik „Zbuduj komputer" to nowa publikacja zaprzyjaźnionej redakcji „PC Format: Krok po kroku" dla osób, które planują samodzielny montaż komputera. Na 138 stronach znalazły się porady dotyczące m.in. doboru podzespołów. Poradnik zawiera opis i wizualizacje (na płycie CD) kolejnych etapów składania PeCeta, instalacji systemu operacyjnego, konfiguracji oprogramowania. Cena 12,90 zł.

Źródło: Zibi

Demagnetyzer Demag



Japońska firma Furutech zaprezentowała sprzęt o nazwie Demag, który usuwa z nośników CD, DVD, a także płyt winylowych i kabli zaburzenia magnetyczne wywołane przez inne urządzenia. Szumy są przyczyną błędów w odczycie danych oraz zmniejszenia przepustowości przewodów elektrycznych. Możesz zdemagnetyzować swoje kable już za 900 złotych! Warto!

Źródło: Gizmodo

Dlaczego warto studiować



Studenci z uniwersytetu w Monachium zaprojektowali urządzenie, które będzie sygnalizować obsłudze lokalu, że piwo w kuflu gościa właśnie się kończy. Aparat to właściwie podstawka wyposażona w czujnik, który sprawdza wagę kufla. Wydaje się, że to jest wreszcie właściwy kierunek rozwoju elektroniki!

Źródło: Ubergizmo

7164 konkurs SMS

Czarna jak noc klawiatura A4Tech X7 z trzema krwistoczerwonymi klawiszami WSAD może być twoja! Do kompletu mysz X7, jeden z najgroźniejszych modeli przeznaczonych do grania!



Wybierz jedną, właściwą odpowiedź, a być może sprzęt będzie tylko twój!

Co oznacza słowo admiracja?

A. podziw
B. imię bogini, ducha opiekuńczego admirałów i kontradmirałów
C. funkcję w spółdzielni mieszkaniowej

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MO.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **7 maja 2007 r.**

Fundatorem nagrody jest A4Tech.



Spider-Man 3



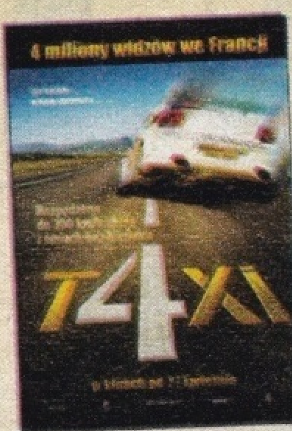
To trzecia już część przygód Spider-Mana – tym razem jego czerwono-niebieskie ubranko staje się niepokojąco czarne i mroczne. Nowy design to sprawka pochodzącego z kosmosu symbionta, który do życia potrzebuje adrenaliny. Obcy organizm da Spider-Manowi nowe moce, ale cena za to będzie bardzo wysoka...

W najnowszym filmie Parker ma aż trzech przeciwników: Sandmana, Venoma oraz Zielonego Goblina. Oczywiście wszyscy pamiętamy, że ten ostatni zginął w pierwszej części, ale – jak wiadomo – Norman Osborn miał syna, Harry'ego, który w trójce przejmuje po nim ubranko oraz wszystkie gadżety konieczne do wykończenia Spider-Mana.

Uwaga, uwaga! Oprócz uroczej wybranki serca Petera Parkera w filmie pojawia się jeszcze jedna piękna kobieta. Czy Mary Jane Watson zejdzie na drugi plan? Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w kinie!

Premiera kinowa: 04.05.2007
Gatunek: akcja, sci-fi
Produkcja: USA

Taxi 4



Mamy olbrzymie szczęście, że Luc Besson nie spełnił swoich młodzieńczych marzeń i nie został naukowcem specjalizującym się w temacie delfinów butelkonosych i koników morskich. **Nie mielibyśmy wówczas tak niesamowitych filmów jak „Leon Zawodowiec", „Nikita", „Wielki błękit" czy świetne „Taxi".**

Od „Szybkich i wściekłych" wolę szybkich i zabawnych, czyli wszystkie trzy dotychczasowe części perypetii przekomicznego duetu: uwielbiającego niebezpieczną jazdę taksówkarza Daniela (Samy Naceri) oraz jego przyjaciela – niezdarnego policjanta Emiliena (Frédéric Diefenthal). Tym razem staną oni przed największym wyzwaniem – będą walczyć z rosyjską mafią!

Nie sądzę, żeby chłopaki w ładzie samara dały radę, ale Wania i Sasza mają również inne atuty. Jeśli chcesz się przekonać, jakie, pójdź do kina!

Premiera kinowa: 27.04.2007
Gatunek: komedia/akcja
Produkcja: Francja

Wakacje Jasia Fasoli



Kiedy patrzy się na facjatę Rowana Atkinsona, znanego bardziej jako Jaś Fasola, trudno uwierzyć, że ten facet studiował inżynierię na Newcastle University i Queen's College w Oxfordzie.

„Wakacje Jasia Fasoli" nie odbiegają od jego codzienności, którą poznaliśmy w wielu odcinkach serialu. Wszystko zaczyna się pewnego deszczowego popołudnia, kiedy to nasz bohater dowiaduje się, że właśnie zdobył pierwszą nagrodę w loterii parafialnej – tygodniowe wakacje na południu Francji oraz nową kamerę wideo!

Pan Fasola wpada na szatański pomysł. Postanawia maksymalnie wykorzystać 168 godzin wakacji i jedzie do Cannes w trakcie trwania słynnego festiwalu filmowego! Możecie być pewni, że na pewno zabłyśnie jaśniej niż niejedna obecna tam gwiazda kina. Warto to zobaczyć, również dlatego, że w filmie wystąpił Willem Dafoe.

Premiera kinowa: 20.04.2007
Gatunek: komedia
Produkcja: Wielka Brytania

Tracer Presto 5.1

Głośnik w każdym kącie

Obecnie w moim prywatnym rankingu zestawów 5.1 liderem jest system Genius SW 5.1 Home Theater. Dzisiejszy bohater, konstrukcja sygnowana logiem Tracera, to uniwersalny komplet głośników do gier i filmów.

Pierwszy plus Tracer Presto 5.1 to drewniane obudowy wszystkich elementów. Warto zwrócić uwagę, że center ma konstrukcję poziomą, dzięki czemu cały zestaw prezentuje się nieźle wizualnie, ale nie dźwiękowo, bo głośniczek centralny ma takie same parametry jak satelity. Jakość wykonania nie jest niestety perfekcyjna, co widać m.in. na styku płyty czołowej i obudowy subwoofera. Dość topornie wygląda też pilot. Kwestia designu jest jednak drugorzędna, gorzej, że nie można sterować głośnością tylnych i przednich satelitów. Jest tylko regulacja globalna oraz głośnika centralnego i poziomu basów.

Testy muzyczne wypadły poprawnie (na wyróżnienie zasługuje bas), ale żeby podłączyć sprzęt do karty 5.1 w komputerze, trzeba było dodatkowych kabli, bowiem w zestawie są tylko chinche oraz stereo! Podczas pracy pojawił się inny problem. **Subwoofer zdecydowanie za mocno się grzeje. Ponieważ urządzenie nie ma systemu odprowadzania ciepła, zachodzi obawa o stan elektroniki głośnika niskotonowego po dłuższym użytkowaniu.** Niestety bardzo skromnie wygląda również instrukcja, w której brakuje schematów podłączenia urządzenia do komputera lub DVD (rysunek, jak skonfigurować kable, jest tylko na opakowaniu).

Komplet Tracer Presto 5.1 działa poprawnie przy grach komputerowych, nieźle radzi sobie również z filmami, jednak na pewno nie jest to zestaw dla melomana. Biorąc pod uwagę relację ceny do jakości, jest nieźle.



INFO

Producent:	Tracer http://www.tracer.pl/
Dystryb. w Polsce:	Tracer http://www.tracer.pl/

(+) niezły wygląd • pilot w zestawie • drewniane obudowy wszystkich głośników • niska cena • poprawne brzmienie • zdejmowane maskownice

(−) przeciętny wizualnie i funkcyjnie pilot • niedopracowana instrukcja • brak kabli do podłączenia z kartą muzyczną 5.1 • brak regulacji sopranów • takie same parametry muzyczne głośnika centralnego i satelitek • niebezpieczne grzanie się subwoofera • przeciętna moc zestawu • za krótkie kable przednich satelitek

cena dystrybutora 189,90 | cena w sieci 170,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa RMS: 48 W
- długość przewodów: 2 x 570 cm, 3 x 170 cm
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 200 kHz
- funkcja 3D
- diody: operate i stand by
- regulacja niskich tonów za pomocą pilota
- opcja mute na pilocie
- okres gwarancji: 12 miesięcy
- rozmiary: subwoofer – 260 x 270 x 170 mm, satelity – 180 x 120 x 110 mm, centralny – 240 x 120 x 110 mm

Tracer Presto 5.1 nie zachwyca, ale w większości domowych zastosowań powinien się sprawdzić.

Tracer Flex TRK-FLX

Miękka i cicha

Idea elastycznej klawiatury, którą można zwinąć jak rurkę z kremem, przemawia do mnie, bo na pewno jest to rozwiązanie bardzo wygodne, jeśli chodzi o transport. **Flex TRK-FLX to właściwie gumowa, elastyczna płachta.** Jej zalety są oczywiste. Jest całkowicie odporna na zalanie, bardzo łatwo ją wyczyścić, a po zrolowaniu ma gabaryty szklanki. Nie bez znaczenia jest też prawie niesłyszalny „klik" klawiszy. Specjalna konstrukcja sprawia, że kontroler znakomicie sprawdza się z urządzeniami przenośnymi.

Niestety Flex TRK-FLX ma też pewne wady. **Bardzo zniechęciło mnie ułożenie klawiszy, szczególnie przycisku backspace, który jest za mały i za daleko odsunięty od pozostałych klawiszy literowych.** Problem stanowi również konieczność mocnego i dokładnego wciskania przycisków. Jeśli użyjesz za małej siły lub nie trafisz dokładnie w środek, litera nie pojawi się na ekranie.

Zastanawiam się też, dlaczego w zestawie sprzedawanym przez Tracera nie znalazło się etui lub inny pokrowiec na klawiaturę – jest jedynie tekturowe pudełko, które szybko się zniszczy.

W przeciwieństwie do plastiku, guma jest jednak mniej narażona na uszkodzenia mechaniczne, co podczas transportu może się przecież zdarzyć. Flex TRK-FLX kosztuje naprawdę niewiele. Jeśli szukasz kontrolera, który pozwoli ci oszczędzić wrażliwy na zabrudzenia i wilgoć komputer przenośny, propozycja Tracera na pewno jest godna rozważenia. Nawet mimo pewnych niedociągnięć i niedogodności w obsłudze.



INFO

Producent:	Tracer http://www.tracer.pl/
Dystryb. w Polsce:	Tracer http://www.tracer.com.pl/

(+) po zwinięciu – niewielkie rozmiary • cicha praca • odporność na wilgoć i zabrudzenia • bardzo dobra cena

(−) krótki kabel przyłączeniowy • nieprecyzyjne działanie klawiszy • za daleko umieszczony i za mały przycisk backspace • brak etui na klawiaturę

cena dystrybutora 24,00

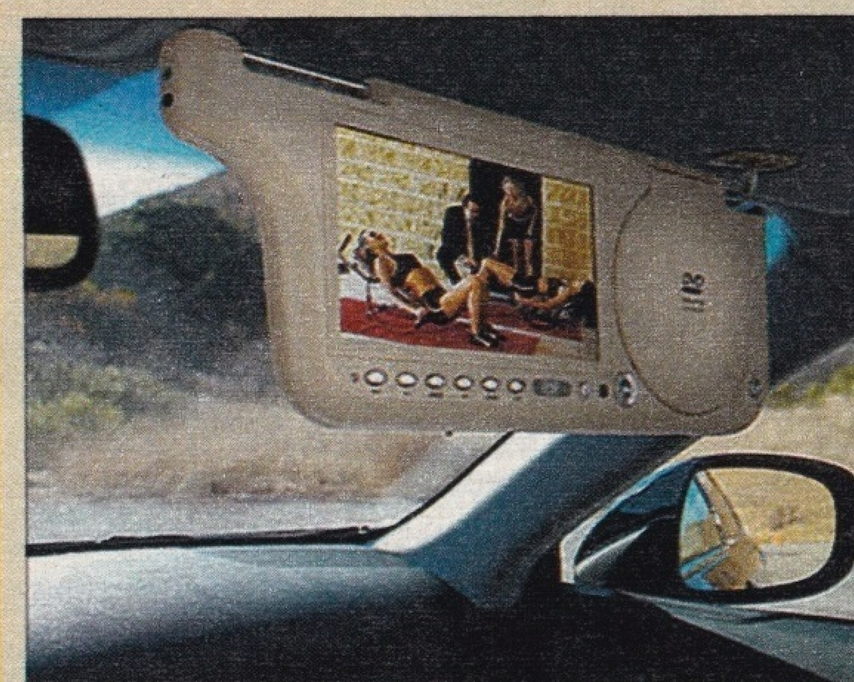
Dane techniczne

- typ złącza: USB
- mechanizm: membrana
- typ klawiatury: slim
- gwarancja: 24 miesiące
- długość przewodu: 125 cm

Nie wyobrażam sobie pracy z tą klawiaturą na co dzień. Może być jednak przydatna np. w podróży.

NEWS

Telewizor w maluchu



Jeśli zrobiłeś niedawno prawo jazdy i zainwestowałeś już w malucha, za jedyne 1000 zł możesz do niego dokupić zasłonę przeciwsłoneczną Sun Vision Theatre wyposażoną w odtwarzacz CD, DVD, radio i odbiornik TV z 7-calowym ekranem. Urządzenie odtwarza też pliki z pamięci Flash.

Źródło: coolest-gadgets

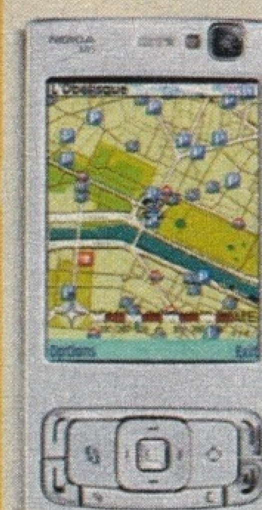
Spirala czasu



Futara Studio zaprezentowało zegarek o nazwie Mugen, który wskazuje czas w nowy, nietypowy sposób. Zamiast wskazówek użyto ułożonych spiralnie bloków. Wzdłuż zewnętrznych krawędzi wyświetlacza zapala się 60 segmentów, z których każdy reprezentuje jedną minutę. Wewnątrz znajdują się podobne elementy reprezentujące godziny. Kolor wyświetlacza zmienia się w zależności od pory dnia. Cena: około 350 zł.

Źródło: tokyoflash

Z nią się nie zgubisz



Nokia N95 to jedno z najmłodszych dzieci fińskiego potentata komórkowego. Telefon działa w standardzie 3G, wyposażony jest w 5-megapikselowy aparat, SDPA, Wi-Fi oraz Bluetooth. Największą innowacją jest jednak moduł GPS, który umożliwia nawigację w terenie. Cena: ok. 1700 zł.

Źródło: reghardware

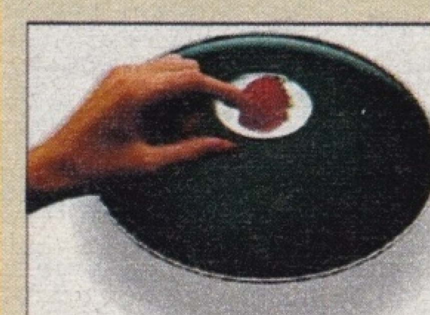
Nagrywaj i odtwarzaj



Przenośny odtwarzacz multimedialny PMP o nazwie Archos 404 to urządzenie wyposażone w kamerę cyfrową, dysk twardy o pojemności 30 GB, 3,5-calowy wyświetlacz LCD i matrycę o rozdzielczości 1,3 mln pikseli. Połączenie playerka i kamery kosztuje około 1000 złotych za egzemplarz.

Źródło: reviews.cnet

Generuj 3D!



Generator hologramów The Mirage 3D realistycznie odwzorowuje wygląd rzeczywistych przedmiotów. Aby stworzyć hologram, wystarczy umieścić dowolny obiekt wewnątrz urządzenia, a jego obraz zostanie stworzony automatycznie. Cena tego gadżetu to ok. 120 złotych.

Źródło: eyetricks

Logitech ChillStream

Burczący chłód

Wydawałoby się, że już nic wygodniejszego niż Logitechowski RumblePad 2 powstać nie może – idealny kształt, precyzyjne działanie, estetyczne wykończenie – wszystko to sprawiało, że ta konstrukcja na stałe zagościła na moim biurku. Tymczasem teraz zastanawiam się, czy nie zastąpić jej ChillStreamem...

W stosunku do RumblePada nastąpiło kilka znaczących zmian. Przede wszystkim – **zrezygnowano wreszcie z wibracji** (i słusznie, bo i tak właściwie do niczego nie służyły), **dając zamiast nich system chłodzenia dłoni.** Dodatkowo spowodowało to, że pad jest dużo lżejszy. Zmodyfikowano również ułożenie gałek – teraz D-pad został zamieniony miejscami z lewą gałką analogową, co upodabnia urządzenie do kontrolera znanego z X360 (również kolory przycisków są takie same).

Do precyzji działania nie mam zupełnie żadnych zastrzeżeń – wszystko chodzi płynnie i bez zarzutów. **Póki co ciekawostką są tylko analogowe dolne triggery – jak na razie każda PeCetowa gra traktuje je jak zwykłe przyciski.** Ale to właśnie przez nie niezbędna jest instalacja sterowników – sprzęt nie jest rozpoznawany automatycznie ani przez Windows XP, ani przez Vistę, dla której jest teoretycznie przeznaczony.

No dobra – a jak wygląda w praktyce chłodzenie? Są trzy opcje: wyłączone, średnie i na maksa. Swoją rolę spełnia nieźle, dzięki nawiewowi ręce się tak nie pocą. Inna rzecz, że **jeśli w pomieszczeniu, w którym grasz, jest chłodno, korzystanie z wiatraków sprawi, że palce mogą ci skostnieć.** Tak naprawdę jedyną wadą ChillStreama jest tylko stosunkowo głośne działanie przy włączonym nawiewie. Nie przeszkadza to jednak na tyle, by się tym padem nie zainteresować.

CLICK! **4** OCENA

4+ MOŻLIWOŚCI · 4+ WYGLĄD · 4- CENA

INFO

Producent:	Logitech http://www.logitech.com/
Dystryb. w Polsce:	Logitech Polska http://www.logitech.pl/
+	chłodzenie się przydaje • w miarę wygodne ułożenie przycisków • analogowe dolne triggery • bardzo precyzyjne działanie
−	głośne działanie wentylatorków • konieczność instalowania sterowników

cena dystrybutora 159,00

Dane techniczne

- 12 przycisków
- analogowe dolne triggery
- ułożenie przycisków takie jak w X360
- gumowany dół obudowy
- chłodzenie dłoni: 3 tryby
- gwarancja: 12 miesięcy

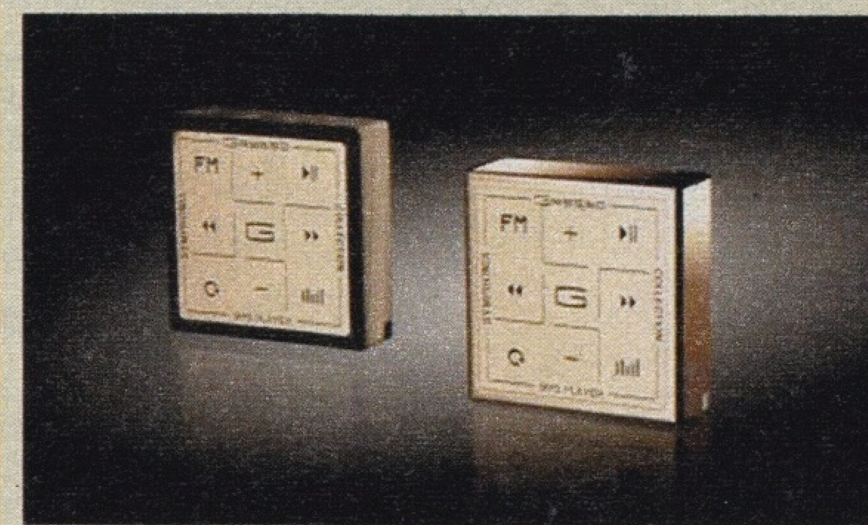
Chłodzenie to gadżet, ale naprawdę przydatny. Kolejna udana konstrukcja Logitecha – jeśli cię stać, śmiało kupuj.



ChillStream wzorowany jest na padzie do X360. Tak bardzo, że nawet przyciski mają takie same kolory!

NEWS

Tani i dobry



Player o nazwie Symphonia to ekstrawagancki produkt firmy Gresso. Urządzenie o wymiarach 3,8 x 3,8 x 1 cm odtwarza pliki MP3, WMA, OGG i ASF. Posiada również tuner radiowy. Sprzęt wykonany jest z materiałów najwyższej jakości, m.in. afrykańskiego drewna mahoniowego ze złotymi, 18-karatowymi wykończeniami. Możesz sobie kupić to cudo za około 12 000 zł.

Źródło: 4press

Czuły i szybki



Oferta Canona zostanie wzbogacona o model EOS-1D Mark III. Jak zapewnia producent, to najszybszy aparat typu SLR na świecie. Możliwe jest wykonywanie zdjęć seryjnych z rozdzielczością 10 megapikseli, prędkością 10 klatek na sekundę i z buforem 110 zdjęć w formacie JPEG lub 30 w formacie RAW. Czułość matrycy ma zakres 50-6400 ISO. Ceny nie podano.

Źródło: Gizmodo

Mały Panasonic



Panasonic zaprezentował prototyp SDR-S10, najmniejszej jak dotąd kamery kompatybilnej z nośnikami pamięci SD/SDHC. Urządzenie ma wymiary 3 x 6,3 x 11,4 cm, zostało wyposażone w 2,7-calowy wyświetlacz LCD i 10-krotny zoom optyczny. Ceny ani terminu premiery nie podano.

Źródło: pocket-lint

7164 konkurs SMS

Manta MM739 Ring to gryzoń, którego żywotność klawiszy gwarantowana jest na 1 000 000 kliknięć! Chcesz zobaczyć co się stanie, kiedy klikniesz 1 000 001 raz? Wygraj myszkę Ring i przekonaj się!

Wybierz jedną, właściwą odpowiedź, a być może sprzęt będzie tylko twój!



Co oznacza słowo adarga?

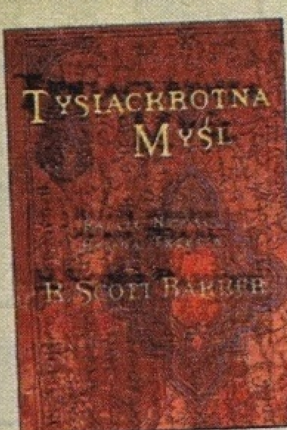
A. Mauretańska tarcza sporządzona ze skóry
B. Garnek do gotowania kluch na parze
C. Tytuł nowej gry z Metropolis Software

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.WM.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **7 maja 2007 r.**

Fundatorem nagrody jest Manta.

Książę nicości. Myśl tysiąckrotna



W trylogii Scotta R. Bakkera pobrzmiewają jego akademickie pasje (studiował m.in. psychologię, historię i filozofię). Dla przeciętnego zjadacza fantastyki oznacza to, że książek kanadyjskiego pisarza nie czyta się do poduszki, ale w pełnym skupieniu, najlepiej z dzbankiem mocnej kawy pod ręką.

„Myśl tysiąckrotna", ostatni tom trylogii „Książę nicości", to dalsze losy Anasurimbora Kellhusa, potężnego wojownika-filozofa. Zbliża się rozstrzygająca bitwa, a Kellhus trudzi się nad opanowaniem starożytnych umiejętności, które pomogą mu w tym starciu.

Najnowsza powieść Bakkera to nie tylko podróż w krainę fantasy. To również pierwiastki filozofii Nietzschego czy Heideggera i echo Tolkienowskiego Śródziemia w historycznej, a nie baśniowej oprawie. Nie każdy jest gotowy na tę podróż.

Autor: Scott R. Bakker
Tytuł: „Książę nicości. Myśl tysiąckrotna"
Wydawca: Mag
Cena: 35,00 zł

Niech żyje Polska. Hura! Tom 2



Drugi tom antologii i kolejne dziesięć opowiadań autorów należących do Klubu Tfurcuf. Że fantazja w narodzie nie ginie, przekonuje w posłowiu Rafał A. Ziemkiewicz, ale po przeczytaniu książki jestem pewien, że nie potrzeba nam żadnych dodatkowych argumentów.

Każda z krótkich form zawartych w antologii oparta jest na oryginalnym i ciekawym pomyśle. Opowiadania napisane są równo, nie ma wśród nich takiego, którego chciałbym się pozbyć.

„Lustro dla niewidzialnego człowieka" to nowelka Jerzego Rzymowskiego. Nie jest to jednak kolejna sztampa o nieudanym eksperymencie wojskowym, ale opowieść o człowieku, który był tak nijaki, że ludzie przestali go widzieć. Z wypiekami na twarzy połyka się również „Gości z pokoju obok" Kułakowskiej czy „Jak ja was [...] nienawidzę" Piekary. Jeśli czegoś po przeczytaniu antologii żal, to tego, że te książki tak szybko się kończą.

Tytuł: „Niech żyje Polska. Hura!" Tom 2
Wydawca: Fabryka Słów
Cena: 28,50 zł

Patrol zmroku



Miłośnik gier komputerowych, muzyki rockowej i dobrej kuchni, z zawodu lekarz psychiatra, Siergiej Łukjanienko jest obecnie jednym z najpopularniejszych pisarzy rosyjskojęzycznych – łączny nakład jego książek przekroczył milion egzemplarzy. „Patrol zmroku" to kontynuacja jego wcześniejszych bestsellerów: „Patrolu nocnego" i „Patrolu dziennego".

Anton Gorodecki, bohater książki Łukjanienki, to z pozoru szary mieszkaniec Moskwy. To jednak mylne wrażenie, bowiem Gorodecki to w rzeczywistości Inny – człowiek obdarzony zdolnościami magicznymi...

Inni dzielą się na Jasnych i Ciemnych, poza nimi jest świat zwyczajnych śmiertelników. Co się jednak stanie, jeśli wszyscy ludzie staną się Inni? Strach nawet o tym pomyśleć, kiedy się widzi łysych panów w starych bmw stuningowanych na bolidy F1! Gorodecki też się tego obawia, ale jeszcze nie wie, że to dopiero początek. Czego? Przekonaj się sam, warto.

Autor: Siergiej Łukjanienko
Tytuł: „Patrol zmroku"
Wydawca: Mag
Cena: 29,99 zł



Okazuje się, że naprawdę serio potraktowaliście nasz konkurs „My chcemy – wy dostajecie". Nawet nie wiedziałem, że są tak stare kostki mydła! Gdyby ktoś chciał otworzyć kiedyś muzeum, informujemy, że mamy kilkanaście egzemplarzy na dobry, niekoniecznie pachnący, początek kolekcji!

Z innych spraw: zapowiadam już nowy konkurs, w którym będziecie mogli wysyłać nam swoje zdjęcia – związane z grami, ale nie tylko – przez telefony komórkowe. Już się boję! Ale to dopiero za miesiąc, najpierw poczytajcie, co wysmażyły wasze gorące głowy w bieżącej edycji Niebieskiej Skrzynki.

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do adisona. Gratulujemy!

Komputerowy rasizm

Siemka, mam do was pytanie czy słyszeliście kiedyś o komputerowym rasizmie?? Ostatnio z moich obserwacji wynika, że jest coś takiego bo np. u mnie w szkole większość moich kolegów ocenia człowieka po tym jaki ma komputer, to znaczy jaki procek albo karta graficzna i inne tego typu rzeczy. Tak czy siak, oni wyznają zasadę: nie kumpluj sie z nikim kto ma mniej niż 512 ram. Tak się składa, że ja nie mam w domu super komputera lecz zwykły, z 256 mb ramu itp. Tak czy inaczej ten na razie mi wystarcza głównie z tego powodu, że chodzi mi CS :D

adison

Hej, rasizm to ideologia zakładająca wyższość niektórych ras ludzkich nad innymi. Zwróć uwagę na słówko rasa. Choćby nie wiem jak je poszerzać, nie da się w nie upchnąć karty graficznej i twardego dysku, lol. To, o czym piszesz, to zwykły snobizm. Wywyższanie się z powodu posiadania takiej czy innej karty lub liczby ramek w kompku brzmi dla mnie równie zabawnie, jak zadzieranie nosa dlatego, że w domu stoi mikser Zelmera 800 wat z funkcją turbo do lodu, gdy inni mają góra 400 i mogą miksować tylko marchewki. Głupie? No właśnie.

●●●

40 groszy dziennie

*Na początek pozdrawiam całą redakcje Clicka i rzecz jasna Wielkiego Księcia Zakonu Clicka Wilchelma Naczelnego. Może zaczne tak, w 100% popieram pomysł z płytami DVD, to jedna sprawa. Druga to taka, że mam przed sobą 4 numery Clicka z tego roku: nr 1– 84 strony, nr 2– 65 stron, nr 3 – 65 stron, nr 4 – 65 stron. Co się tak uparliście na numer 65? nie lepiej dobić do 100, więcej miejsca na reklamy i listy. A i jeszcze jedno, CENA. Zrozumiałbym te 6,90 zł, gdyby Click był tygodnikiem, ale to miesięcznik panowie i panie, jak dla mnie Click może kosztować 10 zł. (10.70 zł. – z 7% VATEM) Liczmy, że jeden miech ma 30 dni (niektóre mniej a niektóre więcej). 10,70 zł podzielić na 30 dni to jest ok. 40 groszy dziennie, grosz do grosz i będzie Click, Naczelny weźmie 13 wypłatę, poczuje się jak tamci panowie przy władzy, będzie więcej kasy na gierki z wyższych półek. Dobra kończę, jeszcze raz pozdrawiam całą redakcję Clicka i Naczelnego (przyjmijcie te dwa nagie miecze)**

Wąsaty

* Wąsaty rzeczywiście wysłał nam dwa nagie miecze. W formacie *.jpg.

Pewnie, 40 groszy na dzień to nie problem, ale pokaż mi, kto będzie te grosiki pracowicie zbierał, oszczędzał, przeliczał. Czytelnicy Clicka to fani, a nie fanatycy. Jeżeli zwiększymy liczbę stron i cenę, to będzie oznaczać przeniesienie się do innej ligi, gdzie czyhają już takie krwiożercze potwory jak XXX! A my wcale nie chcemy! Wolimy, żeby Click kosztował parę, a nie parenaście złotych i żeby każdy, kto idzie do kiosku kupić paczkę gum do żucia i bilet tramwajowy, mógł sobie bez obawy o własne finanse wziąć do poczytania nowego Clicka.

Te 65 stron wynika z procesu technologicznego, a nie z jakiejś szczególnej magii tej liczby. Ale jeśli chcesz, możesz myśleć, że mroczny mistrz numerologii i czarnego voodoo, Wielki Książę Zakonu Clicka, składa jej ofiary. [*Myślę, że właśnie wytypowałem jedną. Postaram się, żeby nóż był tępy. – Naczelny*]



●●●

Nie mam pomysłu Herr Odynie, sam wymyśl temat

Cześć! Od razu przejdę do rzeczy.

Więc tak: wymyśliłem abyście dali do jakiegoś Clicka Encyklopedię Gracza.

Przykład – Idę sobie ulicą nikomu nie wadząc, aż tu nagle słyszę, że pan XXX robi nową grę. I co? Lecę do domu, otwieram kasę pancerną i wciągam Encyklopedię Gracza. Aha. Pan XXX – urodzony w XXXX, w jego dorobku znajdują się gry x, x, x. Niezłe, nie? Moglibyście ją dawać w odcinkach, jak już skończcie z Klasyką Clicka.

Byłyby w niej nazwiska twórców, słynne gry itp.

Czytelnikozaur

No i nie wymyśliłem tematu, he he.

Spodobał mi się twój pomysł. Właściwie to po co masz lecieć do domu? Można by dodać do encyklopedii taki składany wózeczek na kółkach i sznurek. Wkładałbyś naszą 20-tomową encyklopedię na wózek, przywiązywał sznurek do pasa i już mógłbyś go ciągnąć po ulicach, starając się nikomu nie wadzić. A jakbyś gdzieś coś usłyszał, to tylko musiałbyś się odwrócić i już mógłbyś przeglądać wszystkie hasła od A do Z!

A tak na serio, to pomysł nie jest zły, tylko że taka encyklopedia wymagałaby ciągłego uzupełniania haseł, bo przecież świat nie stoi w miejscu.

●●●

25 torebek

Jako wierny czytelnik waszego pisma mam radość w mordę króliczą przedstawić jedną sprawę. Obliczyłem, ilu Clickom równa się 25 torebek budyniu waniliowego firmy „Gellwe" i 45 kostkom rosołowym „Winiary". Mój jedyny wynik to 3,6 Clicka, czyli w zaokrągleniu 4 xDD

Krawat

Zapomniałeś o kisielu i galaretce! To niedopuszczalne, niedopuszczalne!

My chcemy!

Nietypową latarkę!

Postanowiliśmy rozświetlić nasze redakcyjne życie i tym razem chcemy od was dostać latarki! Mogą być diodowe, żarówkowe, biwakowe z przesłonami sygnalizacyjnymi, w kształcie słonia lub żyrafy. Do wyboru, do koloru, ale muszą świecić. I nie wysyłajcie nam świeczek. Wiem, że niektórych to zdziwi, ale świeczka to nie latarka!



Wy dostajecie!

Gorącą jak wulkaniczna lawa grę Supreme Commander

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Wysłanych przedmiotów nie odsyłamy!



Rozstrzygnięcie konkursu „Mydło!" w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie „Odjechane kostki do gry":
1. Marcin Romaniuk z Platerów
2. Rafa Kadłubek z Lublina
3. Jacek Pawłowski z Opola

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Krówka, krówka, krówka!
Jestem małą Clickową! krówką,
Która lubi Herr Odyna, który
Też krówką jest; Bardzo lubię
kremik i gry PieCowe, one
Bawić mnie chcą, bo też
Krówkami Są.

Ciekawie czują się krówki,
Bo jedzą sobie małe tutki;
Mój krówkowy tekst jest tak
Głupi, że aż wstydzę się go
Ciągnąć dalej, jak sanie
Po śniegu, które plastikowe
Płozy mieć mają...
Maksymilian Rzepka

CLICK! Chyba wypada mi tylko pogratulować, że jesteś „małą, clickową krówką". Tak trzymaj!



Wrocławskiej redakcji Clicka pilnują specjalnie wyszkolone gołębie.

●●●

To tylko gra

Piszę z powodu tego co się dzieje wokół gier ostatnio, mianowicie o tej nagonce (...), że należy ich zakazać, a twórców powywieszać. (...) Dla przykładu opowiem historię, która się zdarzyła mi kilka tygodni temu. Ojciec kupował synkowi grę, synek na oko miał 9-10 lat. Wybrał San Andreas, tatuś nie patrząc zabrał grę i zaczął iść do kasy. Zwróciłem mu uwagę, że to gra dla dorosłych, a nie dzieci. Odpowiedział mi krótko: „To tylko gra", więc też mu krótko odpowiedziałem, żeby mu kupił jeszcze pornosa, bo to tylko film. Kolesia zatkało, czy kupił, nie wiem, ponieważ zapłaciłem za swoje i wyszedłem. I teraz proszę mi powiedzieć, kogo uznałoby się za winnego, jeśli synek zacząłby strzelać do ludzi na ulicy. Oczywiście grę, która go ogłupiła i może częściowo słusznie, ale że bardziej winny jest tatuś, który mu kupił tę grę, nikt by nie zauważył. I tu jest problem są dobre przepisy, ale nikt nie zwraca na to uwagi.

Jaras13

Wiesz, nic nie zastąpi dziecku rozsądku jego rodziców. Podałeś na to przykład. Ale myślę, że nawet gdy grasz w Sapera, może ci się poluzować piątka klepka, jeśli siedzisz przed monitorem dziesięć lub więcej godzin dziennie. Tak więc uwaga do wszystkich: grajcie, ale z umiarem!

PS Fakt, Naczelny grał i 20 godzin dziennie, ale nigdy nie zapomniał przy tym głaskać swojego chomika, dzięki czemu nie obudził swoich morderczych instynktów (niestety obudziły się w chomiku – ale to już inna historia).

●●●

Mydło w płynie

Witaj Herr Odynie, kup se mydło w płynie... he he. Dobra mam clicka spraw.

1. Dajcie jakieś informacje o Overlord.

2. Obok ocen gier zamieście informacje (według własnej oceny) o kategorii wiekowej. W konkurencji tak robią. Jeśli tego nie zrobicie będę zmuszony zrobić coś strasznego... zacząć kupować konkurencje.

Pozdrawiam całą redakcje i z kury dziękuje.
KAC the bill

1. Była to największa operacja morsko-desantowa w dziejach świata. Celem było przełamanie Wału Atlantyckiego, za którym na żołnierzy sprzymierzonych czekało 60 dywizji feldmarszałka Rundstedta.

2. Oj, to już pewnie zacierają rączki, że taki fajny gość zacznie kupować ich czasopismo!

●●●

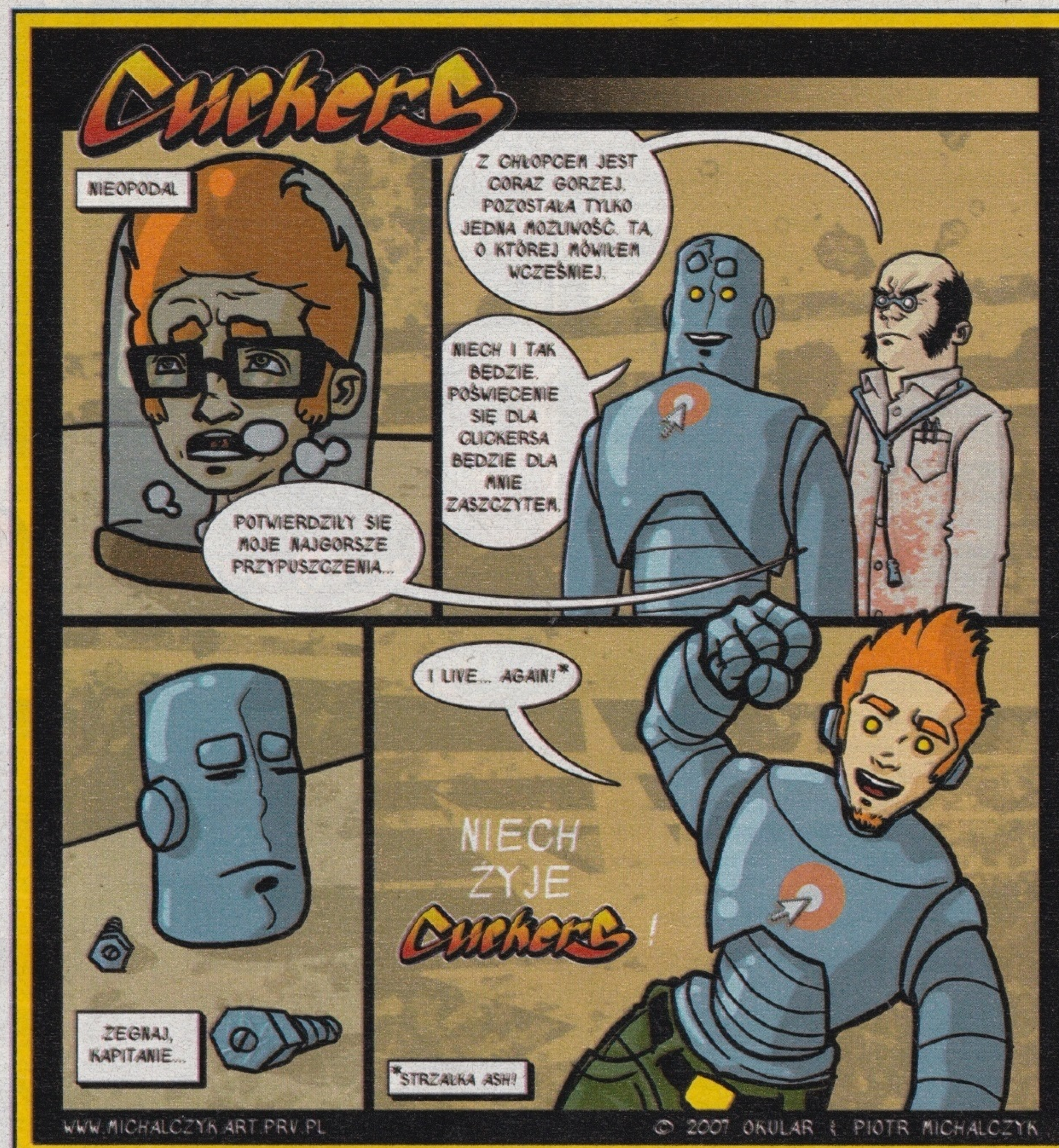
Pierwsze zdziwienie

Dzisiaj oglądałem sobie spokojnie „Fakty" na TVN, kiedy zapowiedzieli temat o gierkach na temat polityków. Niektóre pomysły były całkiem ciekawe, a tu patrzę nagle: REDNACZ!!!!! Nie przemiнęło jeszcze pierwsze zdziwienie, kiedy zobaczyłem taki podpis, sugerujący, że Rednacz jest z pisma „Klik". Totalna załamka...

Grabaż

Tak, rzeczywiście. Na małym ekranie można było zobaczyć Naszego Najukochańszego Naczelnego w całej krasie i z zadziornym błyskiem w oku. Widać reporterkę z „Faktów" przygotowującą relację ten błysk oślepił i biedna się tak niefortunnie pomyliła! Nie dziwię jej się wcale! Za to na pewno chodziła cała w skowronkach przez kolejny tydzień albo i dwa. Potem skowronki odleciały, ale „Klik" już pozostał. Ot, cała historia.

[Zastanawiam się, czy też nie powinieneś odlecieć, czy może – wylecieć! Naczelny].





Zrozpaczony Zdroja jedzie na wakacje.

●●●

Rozwalony napęd

Mam prośbę, moglibyście nie usuwać ze sprzedaży Clicka z wersją CD. Niestety, jak wycofacie, to przestanę kupować, ponieważ mam rozwalony napęd DVD.

Z góry bardzo dziękuje. Bez Clicka będę taki jak na zdjęciu.

Zdroja

Wyślę ci namiar do pana Henia, który naprawia takie rzeczy. OK, a na serio, to wiesz, postępu nie powstrzymasz. Cena napędu DVD naprawdę nie jest wygórowana, nowy można kupić już za 30-50 zł. Gdybyśmy się przejmowali takimi groźbami, to musielibyśmy wydawać Clicka z dyskietkami.

●●●

Pierwszy raz

Witaj redakcjo Clicka! Czytam Clicka od dawna, ale pierwszy raz piszę. Musze powiedzieć, że jesteście super gazetką i cały czas się ulepszacie:). Jednak mam kilka uwag. Po pierwsze:

Gdzie zniknął TOP 13?! Nieraz wasze płyty z gazety mi nie działają! Proszę, zróbcie coś z tym, bo mnie szlak jasny trafi!
Herr warchlak

Hej,

Zniknęła, bo Naczowi się nie podobała. Mówi, że 13 przynosi mu pecha! He, he.

Hm... U nas działają, za każdym razem weryfikujemy funkcjonowanie gier na kilku konfiguracjach sprzętowych. Jeśli chodzi o TOP 13, to lista cieszyła się nikłym zainteresowaniem. Jeżeli jednak dostaniemy od was więcej głosów, że jej brakuje, to oczywiście znowu ją zamieścimy.

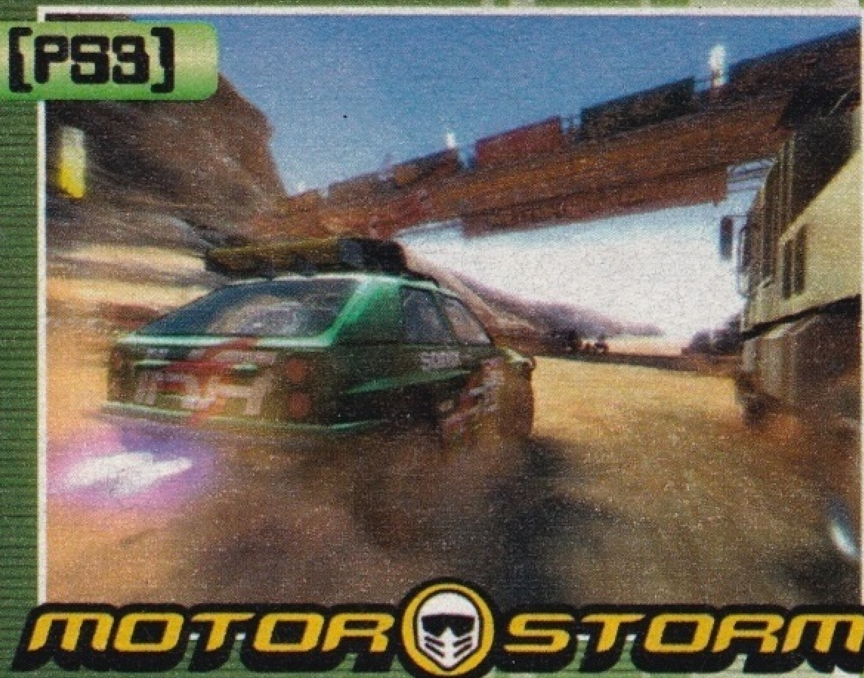
PS Niezła ksywka, lol.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Motor Storm [PS3]

Wreszcie jest – konsola PlayStation 3 i kilkanaście gier przeznaczonych na tę platformę. **Zgodnie z naszymi przedpremierowymi oczekiwaniami, największe wrażenie robi Motor Storm,** brutalna ścigałka po wertepach ze świetną grafiką, bardzo udanym modelem zniszczeń i... wysokim poziomem trudności. Warto jednak zacisnąć zęby, powściekać się i przejść ją całą. To przeżycie, które trudno zapomnieć.



2 Resistance: Fall of Man [PS3]

Jedyny FPS dostępny obecnie na PS3 – a jednocześnie exclusive wyprodukowany specjalnie dla konsoli Sony. Ciekawy świat, w którym ludzie walczą z obcą, krwiożerczą rasą Chimera, świetna – oczywiście! – grafika i spory, nietypowy arsenał – to atuty tej produkcji. Masz (szczęściarzu) PS3? Musisz mieć Resistance.



3 Burnout: Dominator [PSP, PS2]

Nowa część serii zręcznościowych ścigałek, przygotowana specjalnie z myślą o posiadaczach PSP oraz o graczach, którzy wciąż grają na PS2 i nie planują na razie przesiadki na next-geny. **To bardzo efektowne pożegnanie z odchodzącą w przeszłość generacją sprzętu** – Dominator jest najlepszą częścią cyklu. Ma wszystko to, co poprzedniczki, plus nowy tryb Maniac, który punktuje najbardziej zwariowaną jazdę.



4 Ridge Racer 7 [PS3]

Jeśli w grach zwracasz uwagę przede wszystkim na grafikę, nie możesz przejść obojętnie obok Ridge Racera 7. Tę odsłonę popularnej w USA i Japonii serii ścigałek przygotowano specjalnie z myślą o PS3, wykorzystuje więc możliwości tej platformy do maksimum – a że grywalność dziedziczy po wcześniejszych częściach, nie tylko świetnie wygląda, ale i wciąga.



5 Def Jam: Icon [X360, PS3]

Trzecia z kolei bijatyka z raperami – tym razem z nowym mechanizmem rozgrywki, łączącym płynność zadawanych ciosów z muzyką przypisaną do każdego z fighterów. Trzeba czasu, by się do tego przyzwyczaić, ale warto go poświęcić, szczególnie jeśli z kolegami witasz się, mówiąc „Yo!".



WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.gametrailers.com/



Fenomenalną popularność YouTube'a próbują wykorzystać przedstawiciele różnych branż, tworząc wyspecjalizowane strony z filmikami dotyczącymi jednej tylko tematyki. Naszą działkę reprezentuje wśród nich **świetny serwis, głównie z reklamówkami gier, choć nie tylko.** Jeśli chcesz zobaczyć, jak wyglądają produkcje, o których piszemy w newsach czy zapowiedziach, niemal na pewno znajdziesz tu filmy pokazujące je w ruchu.

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

United Football

Coś dla fanów piłki nożnej – oto symulacja kopanej, bardzo grywalna, opatrzona całkiem porządną grafiką, przede wszystkim zaś zupełnie darmowa. **Jasne, z PES-em nie może konkurować,** ale ponieważ jest to projekt ciągle aktualizowany, niewykluczone, że niedługo dogoni króla gatunku. Być może z twoją pomocą – twórcy chętnie współpracują z graczami przy wszelkich poprawkach.



Do ściągnięcia ze strony:
http://unitedfootball.staggan.com/ [17,5 MB]

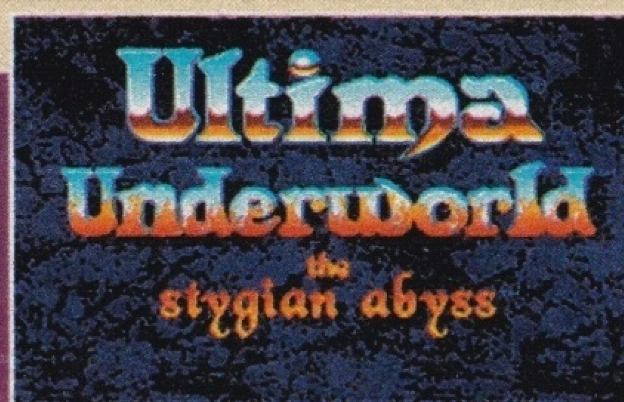
Jedyna gra...



Piraci Nowego Świata 2

Czekamy na remake

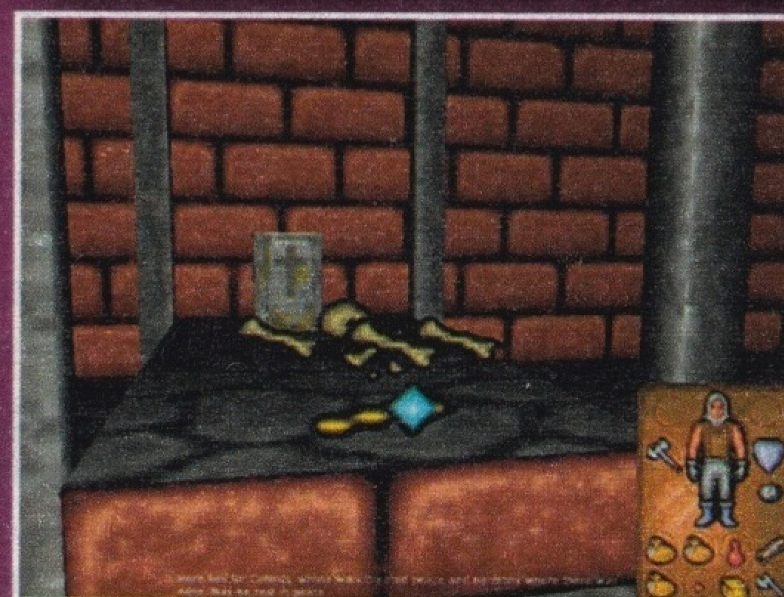
Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Ultima Underworld: The Stygian Abbys

Pierwsza gra RPG z widokiem FPP i możliwością obracania się o dowolny kąt (i to przed Wolfensteinem 3D!), nieliniowa, bardzo rozbudowana pod względem fabularnym – Ultima Underworld wyprzedzała swoje czasy o co najmniej kilka lat. Twórcy The Stygian Abbys zmajstrowali też sequel, Labyrinth of Worlds – **producent obu tytułów to sam Warren Spector, który zasłynął później seriami System Shock i Deus Ex.** Może on zechciałby zrobić remake? Czekamy!



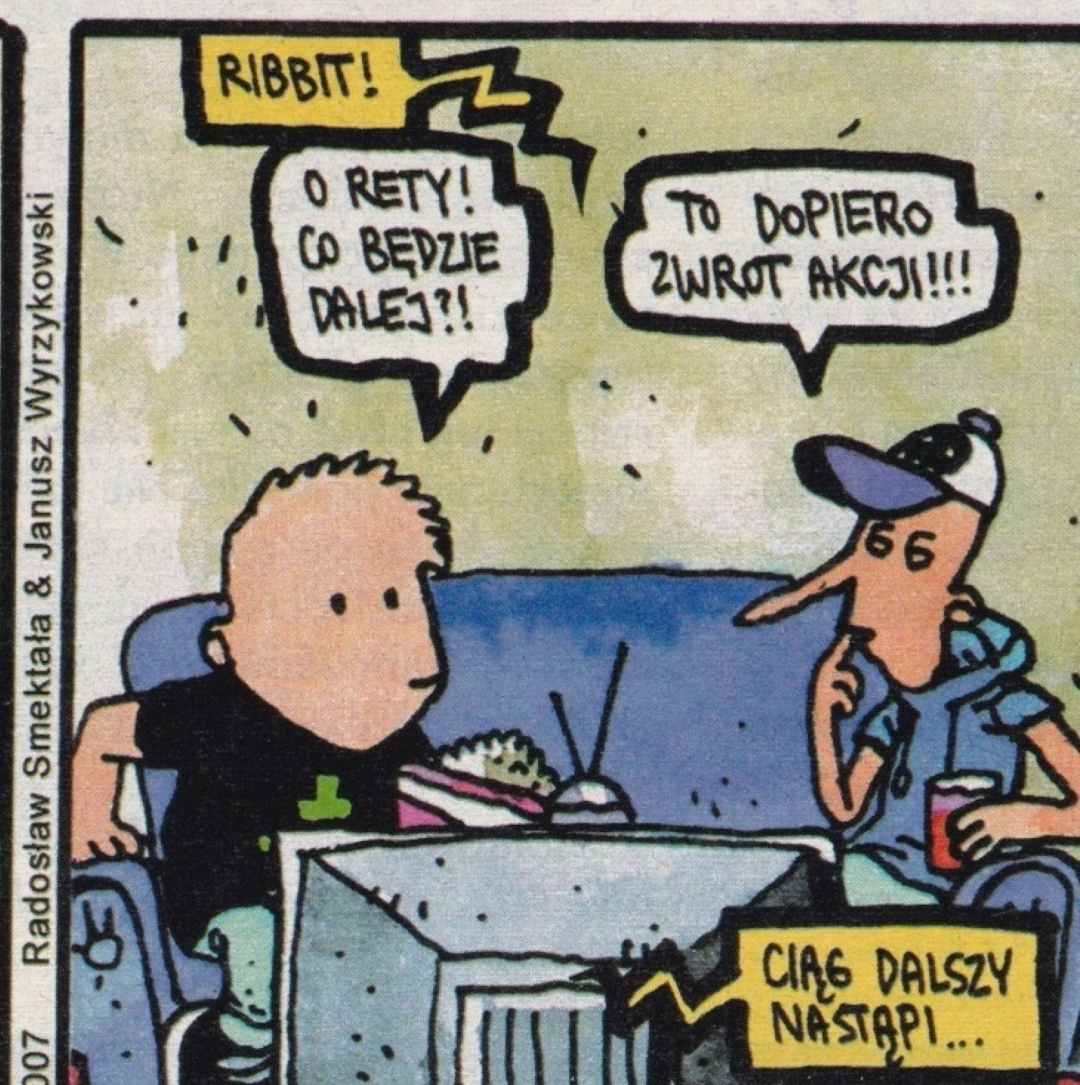


OLD SKULL I HARDKOR





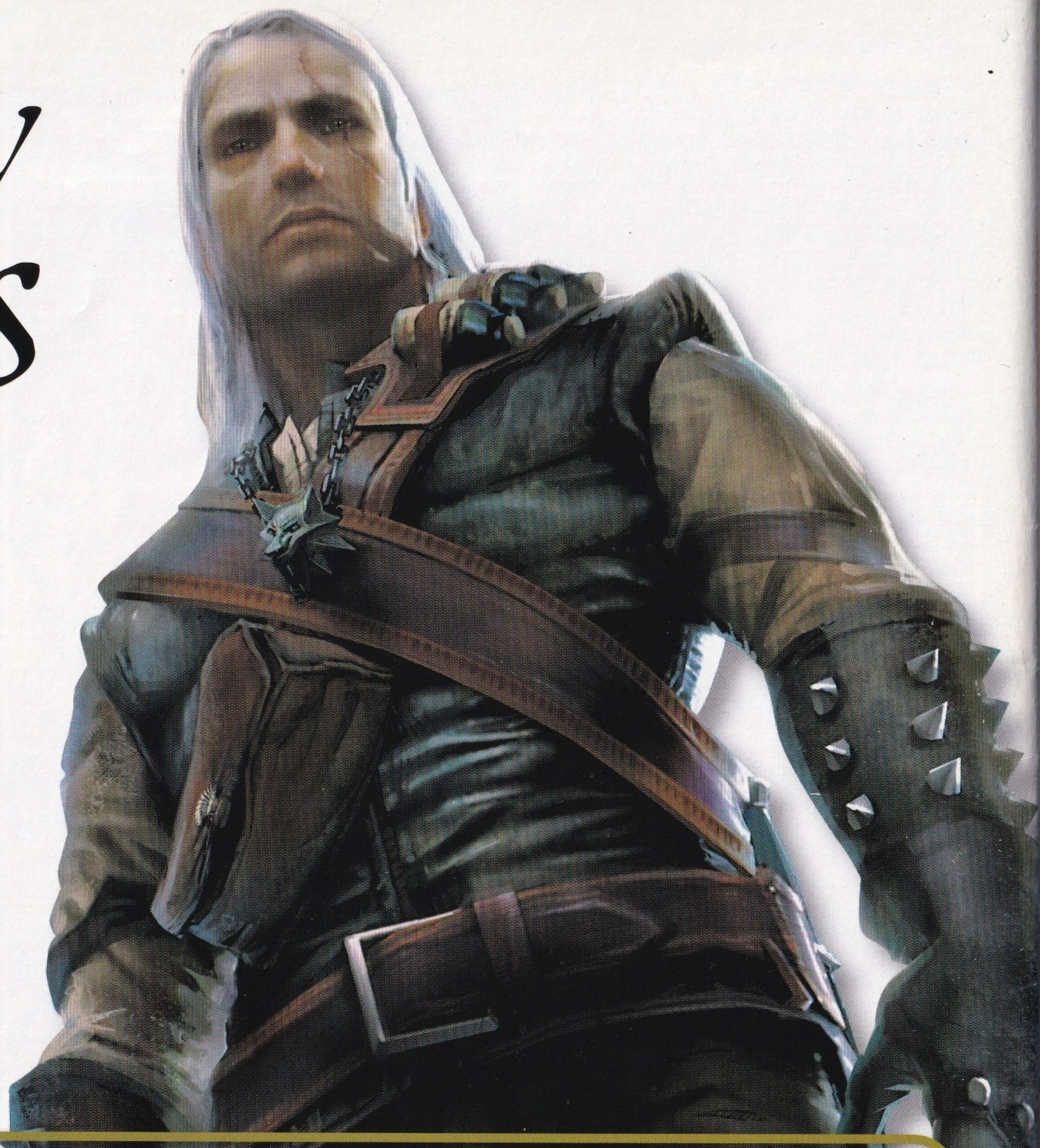
Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2007





FROGGER (KONAMI, 1981)
NIKOMU NIE TRZEBA CHYBA PRZEDSTAWIAĆ FROGGERA, KLASYCZNEJ GRY O ŻABIE, KTÓRA MUSI PRZEJŚĆ PRZEZ RUCHLIWĄ JEZDNIĘ. PEWNYM ZASKOCZENIEM MOŻE BYĆ JEDNAK INFORMACJA, ŻE W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH POWSTAŁ SERIAL OPARTY NA „WĄTKACH" Z TEJ KLASYCZNEJ PRODUKCJI.

Jubileuszowy konkurs



7 lat magazynu Click!

Wraz z tym numerem obchodzimy siódme urodziny – pierwszy numer Clicka ukazał się w kwietniu 2000 roku! Na imprezę zaprosiliśmy licznych gości, w tym również wiedźmina Geralta, który przyniósł ze sobą wiele prezentów dla naszych czytelników.

Co rozdaje Biały Wilk? Co jest do wygrania?



2x BenQ FP71G+



BenQ X720



5x BenQ N300



5x skórzana podkładka pod mysz

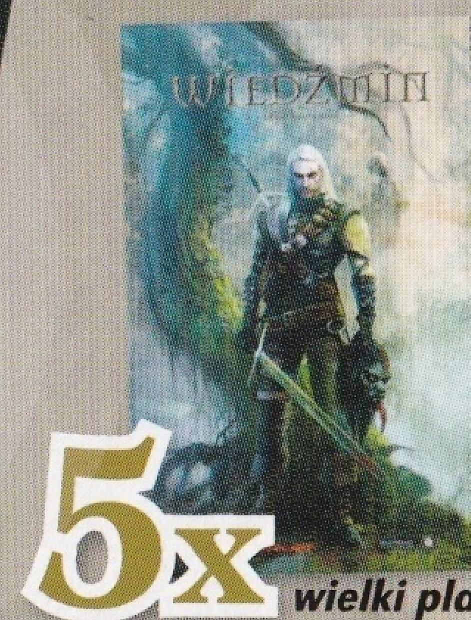


wielka paczka gier role-playing*

3x saga książek o Wiedźminie



10x T-shirt z Wiedźminem



5x wielki plakat



5x wielki plakat

* a w paczce: Jade Empire Edycja Kolekcjonerska, Gothic 3, Neverwinter Nights 2 Czarny, Saga Gothic, Neverwinter Nights Diamentowa Edycja, Fable: Zaginione Opowieści, The Elder Scrolls III: Morrowind Złota Edycja, Świątynia Pierwotnego Zła, Diablo II Złota Edycja, Dungeon Siege 2 Edycja Czarna, Guild Wars PL, Guild Wars: Factions PL, Guild Wars: Nightfall, Saga Fallout, Titan Quest

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Kto stworzył postać wiedźmina Geralta?

A. **Michał Madej**
B. **Tomasz Bagiński**
C. **Andrzej Sapkowski**

Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.7LAT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 7 maja 2007 r.

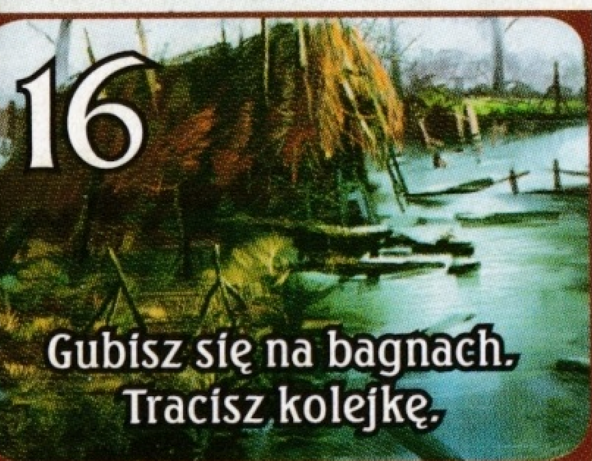
WIEDŹMIN

— GRA KOMPUTEROWA —


30
WIEDŹMIŃSKA BROŃ: Nóż.


20
Atakuje cię smok. Zabierz pionek z planszy.


36
Dzięki wiedźmińskiemu eliksirowi, możesz „ukraść" pole innego gracza.


16
Gubisz się na bagnach. Tracisz kolejkę.


24
Atakuje cię kikimora. Zabierz pionek z planszy.


3
Atakuje cię bestia. Zabierz pionek z planszy.


4
Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.


16
Atakuje cię smok. Zabierz pionek z planszy.


12
Gubisz się na pastwiskach. Tracisz kolejkę.


15
META: Jeśli twoje pozostałe pionki zajmują pola trzech różnych wiedźmińskich broni, wygrałeś. W przeciwnym razie, zabierz pionek z planszy.


3
Gubisz się na pastwiskach. Tracisz kolejkę.


36
Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.


18
Dzięki wiedźmińskiemu eliksirowi, możesz „ukraść" pole innego gracza.


8
Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.


5
Dzięki wiedźmińskiemu eliksirowi, możesz „ukraść" pole innego gracza.


8
Atakuje cię bruxa. Zabierz pionek z planszy.


1
Atakuje cię północnica. Zabierz pionek z planszy.

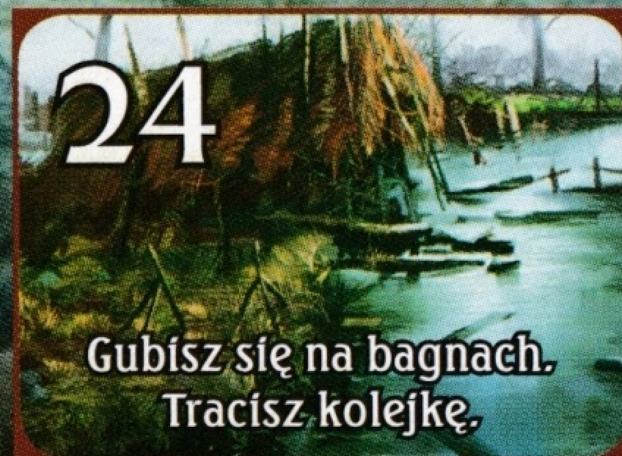

10
Atakuje cię ogar. Zabierz pionek z planszy.


30
Gubisz się na pastwiskach. Tracisz kolejkę.


6
Dzięki wiedźmińskiemu eliksirowi, możesz „ukraść" pole innego gracza.


3
Atakuje cię smok. Zabierz pionek z planszy.


16
META: Jeśli twoje pozostałe pionki zajmują pola trzech różnych wiedźmińskich broni, wygrałeś. W przeciwnym razie, zabierz pionek z planszy.


24
Gubisz się na bagnach. Tracisz kolejkę.


10
Dzięki wiedźmińskiemu eliksirowi, możesz „ukraść" pole innego gracza.

INSTRUKCJA
Gra dla 2-4 graczy.

Weź udział w treningu młodych wiedźminów! Każda drużyna ma za zadanie odnaleźć narzędzia wiedźmińskiego fachu w nieprzyjaznej krainie. Gdy twoja kompania odnajdzie dwa miecze oraz nóż do oprawiania pokonanych bestii, będziesz mógł sięgnąć po należny ci medalion!

1. Każdy z graczy ma po cztery pionki (np. guziki, kapsle, domki z Monopoly) – to jedna drużyna młodych wiedźminów.
2. Kolejność gry jest ustalana przez rzut kostką. Zaczyna ten, komu wypadnie najwyższa liczba oczek.
3. W trakcie gry rzucacie kostką dwukrotnie (można też rzucać dwoma kostkami). Liczbę oczek z obu rzutów pomnóż przez siebie, a następnie postaw pionek na dowolnym polu, na którym widnieje wynik mnożenia.
4. Nie możesz stawać na zajętych polach.
5. Wygrywa ten, kto zająwszy wcześniej pola przedstawiające wiedźmińskie bronie, postawi ostatni pionek na medalionie z wizerunkiem wilka.